¡¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

TOP JUEGOS

Nº 3 495 Ptas. 2,98 € MC

■ CIVILIZATION 2
■ WARZONE 2100
■ ALIENS VS PREDATOR
■ MONACO GRAND PRIX

Trucos para 30 juegos

¡PISA A FONDO!
ESPECIAL CARRERAS

CHICOS CONTRA CHICAS
¿Quién conduce mejor?

EN LA PARRILLA:
Le Mans 24 Hours/Ridge Racer Type 4
Driver/Rollcage/Sega Rally 2
Grand Prix 3/V-Rally 2/Gran Turismo 2

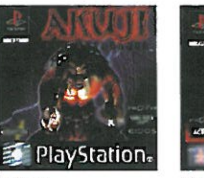


RIDGE RACER TYPE 4 compite con 11 clásicos del motor

PlayStation












ALIEN TRY. PLAT. | ABE ODD. PLAT. | TEKKEN 2 PLAT. | TOCA TOUR. PLAT. | TOMB RAID. II PLAT. | AIR COMBAT PLAT | RESIDENT EVIL PLAT. | SOULBLADE PLAT.

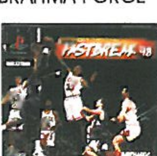







RUGRATS | AKUJIL | APOCALYPSE | MONACO G.P. 2 | BICHOS | BLACK DAWN | METAL GEAR SOLID | BRAHMA FORCE







BURNING ROAD | C3 RACING | COOL BOARDERS 3 | CRASH BAND. 3 | CYBERSLED | DRAGON BALL | DREAMS | FASTBREAK 98






FIFA 99 | GRAN TURISMO | HEART OF DARK. | BUST A MOVE 4 | LEMNINGS | MAGIC THE GATHE. | MEGAMAN X4 | MEN IN BLACK






MORTAL KOMBAT 4 | MR. DOMINO | MUSIC | RALLY CROSS 2 | TEKKEN 3 | TOCA 2 | V-BALL | WCW THUNDER

Recorta los "Saturnitos" de nuestra publicidad. Consérvalos para formar parte del club más exclusivo del mundo de los videojuegos.



Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas. Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas! Todas la informaciones sobre el club están en la web Http://www.globalgame-europe.com/club.html





Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5
MADRID 1	Calle José Abascal, 16
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9
VALENCIA	C. C. Gran Turia
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma, B. 7 - L. 1
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1
MADRID 2	Calle Alcalá 395
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7
VITORIA	Calle Basoa, 14

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro
TENERIFE 1 - STA CRUZ.	Zona Centro
TENERIFE 2 - OROTAVA	Estacion Guagua







GLOBAL GAME





Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 3 30 junio 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico
Ferran Reig
Redactores
M. Carmen Sanchez, Federico Perez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig, Sonja Albertin

Colaboradores:
Silvia Acevedo, Cedric Balsiger, Luís Burillo, Xavi Lezcano, Joan Font, Marta Fuertes, Raquel García, Isabel Graupera, Àlex Guardiet, Miquel López, Pepi Martí, Meritxell Mir, J.J. Musarra, Sofia Pariente, Carlos Robles, Mònica Terrats

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11749/99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo.
03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Que siga la *Magia*

Es probable que a estas alturas ya tengas en tus manos, ¡por fin!, el esperadísimo *Metal Gear Solid.*

Ha sido un año de previews, pantallazos secretos filtrados, especulaciones acerca del sistema de control, buceo histórico a la búsqueda de antecedentes... Se acabó. Ya es tuyo. De hecho, si ha cumplido su primera semana contigo puede que ya lo hayas completado. Avanzando con el máximo sigilo, habrás alcanzado los objetivos de cada nivel, y te habrás dejado absorber por una trama que, como casi siempre, es mágica y refleja el esfuerzo —humano y económico— de toda una industria empeñada en convertir lo real en irreal (y viceversa) con la ayuda de unos ingenios electrónicos inertes sin la fuerza de los voltios.

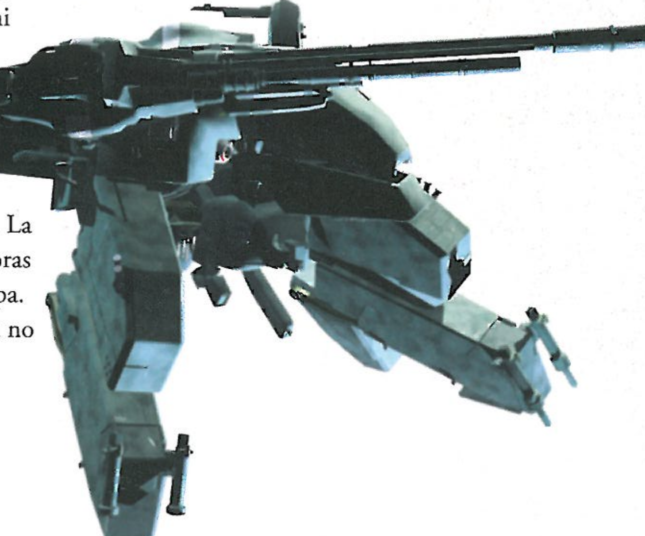
Luz sin sol. Magia.

No falta, tras el lanzamiento de este juego de aventuras y estrategia, quien le atribuye un exceso de violencia que «puede influir en los jugadores más jóvenes o impresionables». La PSX o la N64 se guardan donde antes estaba el tablero de parchís. ¿Te acuerdas? En ese juego te «comías» o «matabas» las fichas de tus adversarios. Nunca hemos oído decir que Fulaníto mordió a su vecino después de una intensa partida a este entrañable juego. «No se puede negar —dijeron en su día los que ahora se ensañan con *MGS*— que *Command & Conquer* no es más que una apología de la guerra como única solución posible en caso de divergencia entre países.» Cuando en realidad es una libre interpretación del ajedrez, juego milenario ensalzado por sabios y reyes.

Metal Gear Solid no mata, ni siquiera araña. La realidad sí.

Solid Snake no es más que el protagonista de un juego, no desempeña ningún papel, ni siquiera secundario, en el incremento de la violencia en las aulas o el fracaso escolar. Afirmar lo contrario es andarse por las ramas y desviar la atención de la verdadera raíz de los problemas. La realidad sí que *está ahí fuera*, a dos horas de avión. En el patio trasero de Europa.

Esta vez, la anestesia de la distancia no ha surtido efecto.





Nº 3 junio

33 Especial Carreras
¡No frenes, insensato!

34 ¿Qué buga?
Doce contendientes se disputan la copa al mejor juego de carreras.

40 Off-Road
Anda, no seas malo y deja a esos peatones tranquilos...

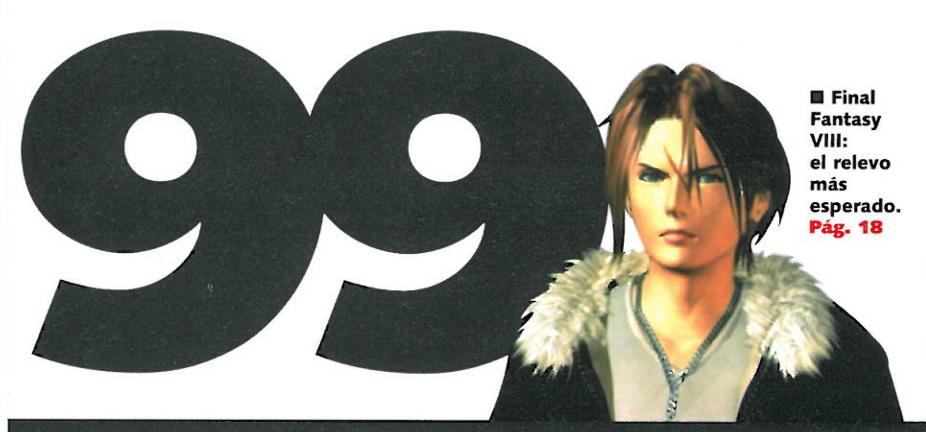
42 Si bebes no conduzcas
¿Se puede ganar en Gran Turismo con unas birras de más?

43 Driver!
Hablamos con el Director Creativo de Reflexions.

44 Chicos contra chicas
El asfalto, último escenario de la guerra de sexos.

46 Calentando motores
Te presentamos los próximos éxitos del género.

¿QUIERES CORRER MÁS RÁPIDO?



■ Final Fantasy VIII: el relevo más esperado. Pág. 18

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION



Top Reviews

★★★★★

90 Novedades PlayStation:

Lanzamientos: Ridge Racer 4, UEFA Champions League, R-Type Delta, Civilization 2, KKND: Krossfire, Tank Racer, Diver's Dream, Rugrats, Bloodlines, Gex: Deep Cover Decko.

100 Novedades PC:

Alien vs Predator, Machines, Football World Manager, Hell Copter, F-16 Aggressor, Duelo de Hechiceros, Grand Theft Auto, Saga: La Furia de los Vikingos, Warzone 2100, RollerCoaster Tycoon, Quest for Glory V: Dragon Fire, X Games Pro, Fallout 2, Commandos: Más Allá del Deber, Railroad Tycoon 2, Deo Gratias, Superbikes World Championship, Tellurian Defense.

114 Novedades N64:

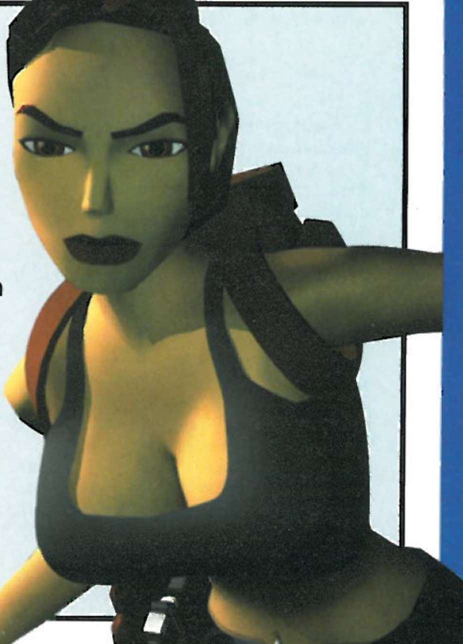
Racing Simulation Monaco Grand Prix, Beetle Adventure Racing

118 Otros sistemas:

Game Boy: Bugs Bunny Crazy Castles 3, Frogger, NBA Jam 99, Pitfall: Beyond the Jungle, Rugrats The Movie

52 ¡Mírame a los ojos!

Lara Croft. La mujer más famosa del mundo de los juegos. Pero, ¿quiénes son los hombres que mueven sus hilos. Y, ¿puede mantenerse en la cima de la popularidad por mucho más tiempo?
Además: Un psicólogo investiga las razones del éxito de Lara (como si no saltaran a la vista...)



Además...

Porque las reviews no lo son todo..

8 Game on

Actualidad candente sobre el mundo de los videojuegos. Este mes, Capcom nos revela detalles de Dino Crisis, su nueva aventura de terror, y Nintendo nos tienta con su nueva línea económica.

17 Lanzadera

Previews de Final Fantasy VIII, Outcast, V-Rally 2, Homeworld, Official Formula One Racing, Croc 2, Carmaggedon, Sonic Adventure, Virtua Fighter.

28 Perfil

Phil Harrison, Thresh.

50 Infiltrados

Nuestros agentes secretos tienen mucho para contar

72 ¡Mayday, Mayday!

¿Atascado en juego? No tires de la anilla de esa granada. Mejor consulta nuestra sección de trucos.

Secciones...

3 Editorial
32 Deathmatch
99 Compás de espera
120 Cine y Vídeo
121 Música
128 Suscripción
130 El corazón en un puño

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Inauguramos nuestra sección de cartas, donde puedes expresar tu opinión sobre la revista sin tapujos. No te reprimas, nos va la marcha. Pero recuerda: sabemos dónde viven todos tus seres queridos.

Exceso de entusiasmo

Zelda no es el mejor juego del mundo. Antes de que me llevéis a la hoguera por herejía dejad que me defienda. Vuestro extenso artículo sobre el duende verde parecía más un texto encargado por Nintendo que un caso de periodismo independiente. Zelda tiene fallos importantes.

El más obvio es su duración. Nueve mazmorras no son suficientes para un juego al que se ha llamado «épico» en muchas revistas. El castillo de Gannondorf tampoco es gran cosa. El mundo tiene a menudo una apariencia poco sutil, que deja entrever el hecho de que el juego empezó a desarrollarse hace tres años. ¿Por qué no vemos más detalle en los Sheikahs? ¿Por qué no se nos permite juguetear en su reino sagrado? Para ser una parte de la historia de importancia, es molesto que sólo veamos algunas escenas de ella. ¿Qué se halla río arriba pasada la cascada a la derecha del puente, por el camino del valle de Gerudo? No tenemos la oportunidad de explorarlo. Y después decís que uno tiene «libertad absoluta de movimiento».

Los tres Tomb Raider se desarrollaron durante esos mismos tres años. Comportan muchísimos niveles, puzzles y escenas preestablecidas. No me digáis que los desarrolladores de Zelda no podían haber apretado un poquito más. Sin embargo, no he encontrado ningún artículo o reseña del juego que no lo deje por las nubes. Haced el favor de mirar las cosas con un poco más de perspectiva; sois profesionales, no quinceañeras en un concierto de niñatos cantantes.

Javier Molero, Barcelona

Veo que acusas al rey de no llevar ropa. Pero creo que esta vez te equivocas. Zelda 64 no es perfecto, pero va mucho más allá de la mayoría de juegos, que no hacen más que copiarse los unos a los otros. Tienes razón cuando dices que los periodistas podemos ser víctimas del deslumbramiento. Es verdad también que, una vez se le cuelga a un juego la etiqueta de «clásico», ya no puede desprenderse de ella. Aun así, Zelda es un juego con pedigrí. Y ahora, si nos disculpas... Es que Ricky acaba de salir al escenario. Hiiii! Hiiiii!

Peccata minuta

A ver, mi pregunta es la siguiente: ¿Qué narices tienen que ver los videojuegos con imágenes de tías buenas semi-desnudas (véase Perfil de Nell McAndrew en Top Juegos nº2)? ¿Alguien me lo puede decir? la revista debería concentrarse más en los juegos y menos en la carne.

Pepe de La Mancha

Tienes razón, amigo. Lo cierto es que estuvimos discutiendo durante días sobre la oportunidad de publicar esas imágenes. Si nos decidimos a hacerlo fue porque servían de contrapunto a la entrevista, que era demasiado seria y profunda para una revista sin pretensiones intelectuales. El siguiente extracto ilustra nuestro argumento: «¿Te ha impresionado algún chico con sus habilidades con los videojuegos? ¡Todavía no! Tengo que confesar que prefiero unos ojos bonitos y un culo muy bien puesto.» Ante la complejidad conceptual de preguntas y respuestas como ésas, convendrás con nosotros en que hacían falta unas fotos ligeras para descansar la mente y tonificar el cuerpo. (Además, Pepe, sabemos que eres productor de pelis porno, así que ahora no nos vengas con monsergas.)

Me he enganchado

Conseguí llegar al final de mi veintena sin haber comprado jamás un videojuego. Jugaba de vez en cuando en la consola de algún colega, y pasaba un buen rato, pero nunca tuve el mono de los videojuegos hasta el punto de tirar por la ventana un fajo de talegos a cambio de una consola propia.

Es decir, no lo tuve hasta el fin de semana pasado. Un amigo mío que había leído vuestro artículo sobre Zelda me invitó a probar el juego en su casa. Y a partir de ese momento no pude desengancharme. Jugué durante cuatro horas seguidas y me tuvieron que quitar el control de las manos para que volviera a casa antes del último metro. Esa noche soñé con ese elfo con espada. Y a través de mi sueño averigüé que lo que tenía que hacer para abrir la puerta en esa pantalla donde me había quedado encallado era sencillamente encender uno de los palos.

El sábado por la mañana me tomé una aspirina para la resaca y una buena taza de café, y a las once ya estaba plantado en unos grandes almacenes armado con mi tarjeta de crédito. Me fui con dos cajas bajo el brazo y estuve todo el fin de semana ante el televisor. Ahora me duele el trasero, mi mano ha tomado forma de D-pad y me he fumado un cartón entero. Y aún sigo.

Juanma Delgado, Zaragoza

Bueno, así nos gusta; que los clientes queden satisfechos. Pero contrólate con el tabaco, que es malo para la salud.

¿Va en serio?

Me gustó mucho el artículo sobre Metal Gear Solid (véase ¿Va en serio? en Top Juegos nº2). Es ese tipo de reportaje que te hace pensar y que las otras revistas no te ofrecen. Me lo pasaba muy bien jugando a Metal Gear Solid, pero cuando volví a jugar después de esa lectura me pareció como si fuera aún más auténtico e importante. Os doy las gracias.

Pero vayamos al grano. Lo que más me interesó fue la manera de presentar el tema: poníais a prueba la «autenticidad» del juego. El loco ese de las fuerzas armadas especiales llamado Chris Ryan está claro que sabe de qué habla, pero el punto clave fue cuando dijo que la trama del juego era parecida a su última novela. ¿Os dais cuenta? No tenía nada que ver con sus experiencias reales, sino con su novela. Y por eso pienso que Metal Gear Solid no está pensado para que parezca real; más bien quiere asemejarse a una película. El cine es divertimento. No tiene sentido pretender recrear la vida real todo el tiempo, porque estarían los ratos aburridos en que no pasa nada.

Pongamos como ejemplo Gran Turismo. Se supone que es un juego muy realista. Pero, a efectos prácticos, si te dieras contra la pared o toparas con otros coches se te acabaría la fiesta. Por eso, los desarrolladores hicieron un juego realista, pero con suficiente fantasía como para que sea divertido de jugar. El realismo está bien, pero tenemos que admitir que un juego sobre todo tiene que ser entretenido.

Santiago Villaurrazaga, Bilbao

Sí, la diversión es lo más importante en un juego. Pero ésta depende también de lo involucrado que se sienta el jugador. Esto se puede conseguir o bien mediante el uso de personajes conocidos (Mario, Sonic, James Bond) y una trama interesante (Final Fantasy VII), o bien a través de objetos y situaciones cargadas de realismo. Metal Gear Solid mezcla varios de estos ingredientes para conseguir un cóctel difícil de resistir. Lo que cuenta es la verosimilitud, no el realismo.

La vida es dura

¿Qué tiene de malo que las compañías produzcan juegos que simulen la guerra de forma muy precisa? Siento tener que comunicar a todos aquéllos que preferirían que se prohibiese este tipo de juegos que se da el caso de gente a quien nos gusta jugar a títulos realistas. Sí, hay muchos colgados por ahí fuera que entendemos por un buen rato algo un poco más «duro» que ir por un bosque encantado recogiendo manzanas doradas.

Tengo ya mis 26 años. Puedo ir solo a la discoteca, se me permite votar, y no me prohiben comprar tabaco. Veo películas como Platoon. Puedo leer libros sobre la Guerra del Golfo, y hasta tengo las noticias vía satélite. Sé de qué van las guerras y cómo son. No me chupo el dedo. Y puedo escoger. Además, me gustaría que las sigan tal y como son. Eliminar un juego de las estanterías por el simple hecho de que es «demasiado realista» es el principio del final. Es penoso.

Mirad a vuestro alrededor. La vida es dura. Por todos lados encontramos muerte, hambrunas, guerra, asesinatos, opresión, corrupción... Y todo esto lo hemos creado nosotros mismos. Los desarrolladores se limitan a recoger esta realidad. No es bueno hacer ver que todas estas cosas no existen. Al final acabaremos todos jugando a juegos como Haz de canguro a Juanito VII.

Fernando Agudo, Jaén

Bueno, tampoco te pases, que no hay para tanto.

Manos arriba

No quiero parecer pedante, pero, diga lo que diga el señor Chris Ryan, todas las armas que aparecen en Metal Gear Solid existen.

La SOCOM es una pistola grandiosa y terrorífica, fabricada por Heckler and Koch. Es real. Si estuvieras en Estados Unidos y te sobrara la pasta te podrías comprar una. El FA-MAS es el rifle estándar del ejército francés. Alístate en dicho ejército y recibirás una gratis (y si te alistas a la Legión Francesa, además te darán una nueva identidad). El PSG-1 es un rifle real fabricado también por Heckler and Koch, y va muy bien para matar a distancia. En Estados Unidos se utiliza para la caza.

Francisco Bonino Cruz, Madrid

Chris se refería a las armas que él utilizaría en la situación de Solid Snake, o a las que cualquier miembro del SAS usaría en este caso.

Esto es un robo

Es una cosa muy evidente, pero la voy a mencionar igualmente: los videojuegos son demasiado caros. Una de las muchas excusas que nos dan los editores para justificar los precios cercanos a las diez mil pesetas es que hay que recuperar los costes de desarrollo. A primera vista esto parece razonable, pero tengamos en cuenta que la película Titanic costó miles de millones de pesetas y sólo pagamos dos mil pelas para tenerla en vídeo. La serie Platinum de la Sony demuestra que los juegos podrían venderse tranquilamente a cuatro o cinco mil pesetas, así que ¿por qué no se mantienen a este precio?

Ignacio del Olmo, Zaragoza

Es verdad que los juegos nuevos son caros. Pero no los puedes comparar con los vídeos o los juegos de la línea Platinum. Éstos ya han amortizado buena parte de su coste: la película en la taquilla y los títulos de la serie Platinum cuando el juego se vendía a precio de novedad. Así que las promociones sólo les aportan un plus extra. Pero el tema de los precios elevados es ciertamente uno de los que debatiremos en otro número de la revista.

Guitarra

¿Quieres ser el centro de atención con tu guitarra?

¿Quieres que la fiesta vaya donde tú estés? ¿Quieres saber interpretar cualquier estilo? ¿Aprender a tocar la guitarra fácilmente sin saber solfeo? ¿Quieres tener desde el principio **una guitarra gratis** o una eléctrica a precio de regalo? Dí "Sí, quiero" e infórmate sin compromiso llamando a CCC al 902 20 21 22.

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Decoración • Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda • Modista

Deporte y Salud Física
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

Cultura
- Graduado Escolar • Escritor
- Acceso Univ. mayores de 25 años

Oposiciones
- Aux. de Correos • Prof. de Autoescuela

Empresa e Informática
- Introducción al Euro
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Asesoría Laboral
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio y Práctica del PC (Win. 95 o 98)

Marketing y Ventas
- Marketing • Psicología y Ventas
- Gestión Grandes Superficies

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación
- Prevención de Riesgos Laborales
- Técnico en Medio Ambiente

Área Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestión de Fincas

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Idiomas
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso

Auxiliares Sanitarios
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- Técnico en Animación Geriátrica

Veterinaria y Cuidado de Animales
- Aux. Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Adiestramiento Canino

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería • Mecánica • Motor
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrónica • Radio • TV

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Maitre • Camarero • Barman

Técnica, Electrónica y Mantenimiento
- Electrónica • Hidráulica y Neumática
- Electrónica de Potencia
- Máquinas y Automatismos Eléctricos
- Electricidad Industrial
- Autómatas Programables

Cursos Interactivos de Entrenamiento
(En Soporte Multimedia CD Rom)

Mantenimiento Industrial
(Incluye todos los Cursos de Área Técnica, Electrónica y Mantenimiento)

Empresa
- Contabilidad I
- Contabilidad II
- IVA • IRPF

Técnico en Gestión Contable y Tesorería
(Agrupa los Cursos del Área Empresa más el Curso de Creación y Dirección de Empresas)



recibir **Gratis y sin compromiso información sobre el Curso :**

____

____

____

Y conseguir completamente gratis la Guía de Programas de Formación.

Nombre y apellidos ________________

Fecha de nacimiento __ / __ / __

Domicilio ________________

Bloque __ N.º __ Piso __ Prta. __

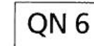
Cód. Postal __ Población __

Provincia ________________

Teléfono __ D. N. I. __

E-Mail ________________

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.



Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

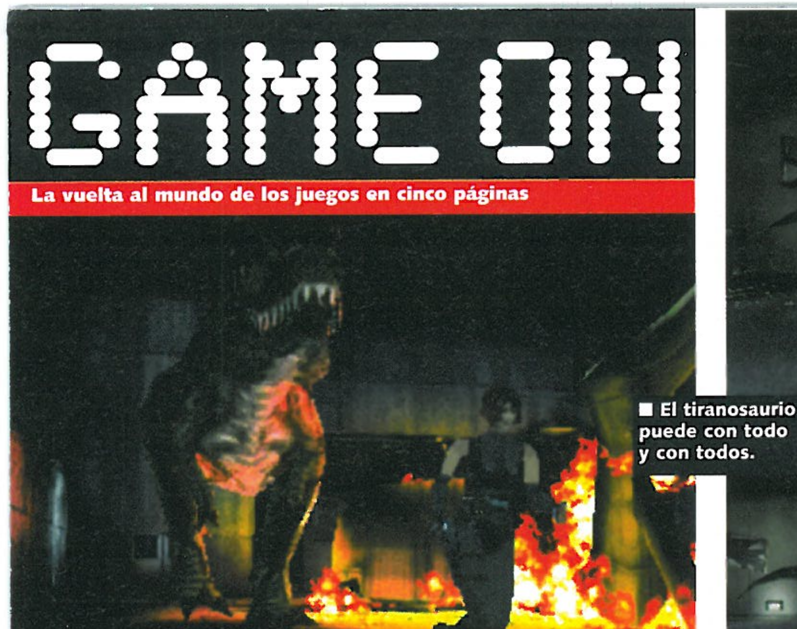


902 20 21 22

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

GAME ON

La vuelta al mundo de los juegos en cinco páginas









■ El tiranosaurio puede con todo y con todos.

NUEVO TÍTULO

Capcom se inspira en Jurassic Park para su nuevo juego

Capcom anuncia Dino Crisis | El creador de Resident Evil se hace cargo del proyecto

Todo lo que rodea a la PlayStation se exagera estos días. Se especula que la presentación de la PlayStation 2 ha herido de muerte a la PlayStation original. Entonces, ¿por qué siguen en desarrollo grandes juegos para ella?

Capcom ha revelado recientemente detalles de *Dino Crisis*, un juego de aventuras de horror con gráficos muy trabajados al estilo de *Resident Evil* (de ellos mismos) o del prometedor *Silent Hill*, de Konami. Los fans de *Resident Evil* que aguardaban ansiosos un anuncio de este tipo, impacientes de más encontronazos con zombis o cualquier otro tipo de monstruo, están de enhorabuena por ese lado. Las malas noticias son que es más que probable que la tercera parte de *Resident Evil* se demore... para convertirse en un juego PlayStation 2. Las buenas son que el cerebro que hay detrás de *Dino Crisis* es nada más y nada menos que Shinji Mikami: el creador del terremoto *Resident Evil*.

Los elementos de horror y supervivencia de *Dino Crisis* no te resultarán nuevos del todo y el juego consigue crear tal atmósfera de suspense y pánico que apenas podrás respirar. A diferencia de *Resident Evil*, los decorados serán en auténticas 3D, y el tamaño y la velocidad de los enemigos sáuricos estarán a años luz de nada que hayas visto antes. Una cierta habilidad estratégica y el

«.... el tamaño y la velocidad de los enemigos sáuricos estarán a años luz de todo lo que hayas visto antes.»

armamento más variopinto serán necesarios para vencer a estos depredadores.

La historia se parece tanto a *Jurassic Park* que incluso el origen de los dinosaurios de la isla Ibis hay que encontrarlo en un experimento científico salido de madre. El personaje jugable es una agente de fuerzas especiales que se llama Regina y cuya misión es encontrar al profesor Kirk, el científico loco que ha provocado el desaguisado. Capcom promete todo tipo de diversión y escenarios interactivos y un arsenal espectacular.

El pedigrí de los desarrolladores del juego nos hace sospechar que *Dino Crisis* será brutal. La compañía editora Virgin Interactive espera que el juego llegue al mercado antes de finales de año. Y recuerda que éste es sólo uno de los nuevos juegos PlayStation que están en camino.

NUEVA CONSOLA

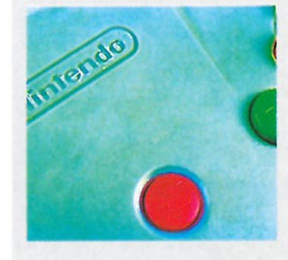
Nintendo contraataca

Se desvelan detalles de la nueva consola Nintendo

La PlayStation 2 ha capitalizado la atención de la prensa especializada en los últimos meses, pero Nintendo no ha perdido el tiempo y también ha dicho la suya. Howard Lincoln, cabeza visible de Nintendo USA, ha anunciado en una conferencia de desarrolladores y editores independientes que el hardware de la consola de nueva generación de Nintendo (cuyo nombre es originalísimo: Nintendo 2000) será desarrollado por Art-X y que se ha contratado en exclusiva a Retro Studios para la creación de sus juegos. (Esperemos, por el bien de Nintendo, que Rare se suba al carro muy pronto).

Lincoln también reveló que la nueva consola no se basaría en cartuchos y que su potencia sería mucho mayor que la de la PlayStation 2. Vamos, que dejó abierta la puerta a la especulación infinita.

Al final de la semana en que se presentó la PlayStation 2 se desbocaron los rumores sobre la sucesora que Sega estaría preparando para la Dreamcast, pero pronto se descubrió que carecían de fundamento. Demasiadas nuevas consolas en tan poco tiempo.



■ Nintendo quiere ganarle la partida a Sony.

LANZAMIENTO EUROPEO

Dreamcast saldrá a la venta el 23 de septiembre

La nueva consola de Sega tendrá un PVP recomendado de 39.900 pesetas

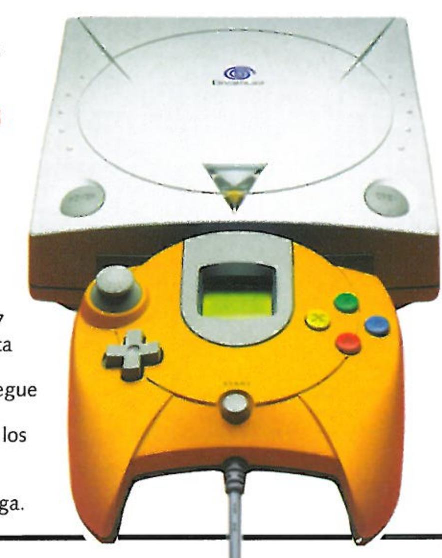
■ Sega Europe ha anunciado que su nueva consola Dreamcast se lanzará el próximo 23 de septiembre a un precio de venta al público recomendado de 39.900 ptas.

El lanzamiento de la consola irá escoltado por diez juegos de potente tirón comercial, y antes de las próximas Navidades se editarán entre veinte y treinta títulos más en Europa, informan los representantes de Sega. El catálogo inicial de software para Dreamcast hospedará géneros tan variados como carreras, deportes, acción o aventura.

Los desarrolladores de juegos japoneses más importantes, como Namco, Capcom o Konami, están apostando fuerte por Dreamcast con títulos clave. Por otra parte, más de cuatrocientos equipos de desarrollo en todo el mundo ya trabajan en estrecha colaboración con SEGA para sacar el máximo rendimiento de las tremendas especificaciones de Dreamcast.

SEGA Europe anunciará en breve su plan de márketing que, con un presupuesto de 90 millones de euros (unos 15.000 millones de pesetas) para el primer año, se plasmará en una agresiva campaña publicitaria, un sinfín de patrocinios y promociones, el merchandising más innovador, etc.

Con esta política, SEGA se propone repetir en Europa el éxito de Dreamcast en Japón, donde se vendieron un millón de unidades en menos de cuatro meses desde su lanzamiento el 27 de noviembre de 1998. Esta cifra, la más alta jamás alcanzada durante el despegue comercial de una consola, demuestra la confianza de los consumidores en las posibilidades del nuevo hardware doméstico de Sega.



NÚMERO 29 YA A LA VENTA



EN EL CD:

DEMOS JUGABLES DE *DRIVER, BLOODLINES, ROLLCAGE, RETRO FORCE, RUGRATS* Y *TANK RACER*
¡MÁS UN VÍDEO DE *RIDGE RACER TYPE 4*!



■ Will Smith. No confundir con Winston Churchill.

LICENCIA CINEMATOGRÁFICA

¿A qué estás jugando, Will?

Nueva película / Segunda aparición de Will Smith en un juego

Episode One: The Phantom Menace está dispuesta a batir todos los récords de taquilla, pero entre las películas que tienen alguna posibilidad de acercársele en recaudación aparece el nuevo vehículo de lucimiento de Will Smith, The Wild, Wild West. Se trata de una gran producción basada en una popular serie de TV norteamericana de los años 60. La película combina los géneros del western y la ciencia ficción.

De todas formas, la verdadera bomba es que SouthPeak, reputada compañía desarrolladora, está trabajando en una versión PC y PlayStation del film que tal vez aparezcan en el mercado a finales de este año.

Sin duda, la historia nos ha demostrado que los juegos basados en películas son espantosos. Este hecho se debe a numerosas razones. Primero, el productor se gasta tanto dinero en comprar la licencia que luego no le queda suficiente para la creación del propio juego. Segundo, los personajes y las escenas de las películas están diseñados para ser vistos en vez de jugados. Y tercero, para aprovechar el éxito en el lanzamiento del film, el juego se presenta en el mercado al mismo tiempo, esté preparado o no. Y eso no es nada bueno.

Hay dos excepciones de peso: *GoldenEye 007*, de Rare, y *Die Hard Trilogy*, de Acclaim, quizás los únicos juegos tan emocionantes como sus correspondientes películas. Pero Southpeak promete que le está dando vueltas al tema, e incluso tienen a Will Smith (un buen jugador, según dicen) dispuesto a examinar su personaje en la pantalla y supervisar el juego en su fase preliminar de desarrollo. Sabiendo todo esto, es difícil que *The Wild, Wild West* pueda decepcionarnos.

La historia nos ha demostrado que los juegos basados en películas son espantosos.

PINCHADISCOS

Fiebre house en WipeOut 3



■ DJ Sasha en WipeOut 3.

Nueva entrega del legendario juego de carreras/ Sasha es su director musical

Psygnosis ha revelado que la tercera parte del famoso título de carreras futurista saldrá en PlayStation antes de acabar el año. Todavía no tenemos noticias sobre los gráficos, pero sabemos que el cerebro encargado de la movida musical es DJ Sasha. Famoso como pionero del *house* italiano a principios de los 90, Sasha es toda una estrella de los superclubs (oficia de «maestro de ceremonias» en templos del *house* de fama internacional como Hacienda, Reinassance y el Ministry of Sound).

Sasha ha sido nombrado «director musical», lo que significa que contribuirá al proyecto con sus propias canciones, además de colaborar con sus colegas del mundo de la música *dance*. Aunque a Sasha no se le considere tan innovador como Photek, Chemical Brothers y Fluke, los cuales nos han deleitado con la banda sonora de los anteriores juegos *WipeOut*, sus trabajos recientes han demostrado un gran interés por la experimentación en el campo del funky. En poco tiempo tendrás más información sobre el juego y su música.

wip3out

NINTENDO 64 SE VISTE DE PLATINO

PROMOCIÓN IRRESISTIBLE

La Gran N lanza una línea económica de cartuchos de N64

Si en tu colección de cartuchos hay algún vacío importante, ha llegado el momento de llenarlo, porque desde el 30 de abril puedes encontrar algunos de los grandes títulos del catálogo N64 a un precio aproximado de 5.990 pesetas. Nintendo ha inaugurado su línea económica Player's Choice con 9 juegos de bandera: *GoldenEye 007, F1 World Grand Prix, Mario Kart 64, Wave Race 64, Snowboard Kids, Lylat Wars, Pilotwings 64, Kobe Bryant in NBA Courtside* y *Waialae Country Club True Golf Classics*. Con esta iniciativa, Nintendo no sólo complacerá a sus incondicionales, sino que hace más atractiva que nunca la compra de una N64.



■ Reconocerás los títulos de la línea económica de Nintendo por su presentación color plata. Nos sabemos de uno que también envuelve de «platino» sus juegos de ganga.









■ Anna Kournikova en Smash Court Tennis 2. Genial.

GOLPE DE EFECTO

Anna Kournikova en Smash Court 2

La estrella ficha por el próximo título de tenis de Namco

La tenista con más fans del circuito será una de las protagonistas del nuevo simulador de tenis de Namco, Smash Court 2.

¿Es que creías que poníamos fotos de monadas en la revista sin excusa? Ni hablar. Como te hemos dicho antes, la tenista rusa (objeto de admiración masculina en buena parte del globo), será la principal estrella de la segunda parte de *Smash Court*.

Este prodigio de diecisiete años, que entra y sale del Top Ten del ránking de la WTA y que tiene firmados contratos como modelo, ha encontrado tiempo para visitar las pistas virtuales de *Smash Court 2*. De hecho, habrá hasta tres Annas que te alegrarán la vista.

La versión PAL incluye un par de pistas nuevas y modos torneo que no están en la japonesa...

Además de la Kournikova, la versión PAL del juego incluye un par de pistas nuevas y modos torneo que no están en la versión japonesa. El ritmo del juego también se ha incrementado y por lo tanto es más rápido que su encarnación NTSC.

Su título oficial ahora es *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* y ya estará a la venta para cuando empiece Wimbledon. Vamos, en julio.

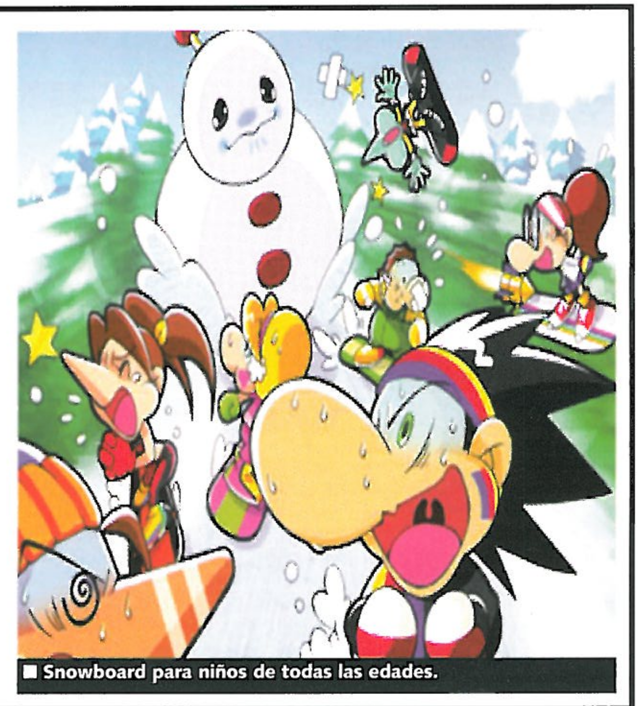


CARRERAS

Bromas nevadas

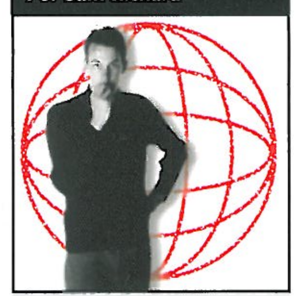
Niños en tablas de snowboard vuelven a la N64

El año pasado pocas cosas nos divirtieron más que las partidas a cuatro de *Snowboard Kids*. Alejado de la seriedad y pijería habitual del medio, *Snowboard Kids* era como dibujos animados y estaba llenos de muñecos de nieve y pingüinos que tenían los mejores potenciadores que ha conocido el mundo de los videojuegos a lo largo de su historia. Era el *Mario Kart* de las pendientes nevadas. *Snowboard Kids 2* ya ha salido en los Estados Unidos y las primeras noticias cuentan que sigue riéndose de sí mismo con más alegría, si cabe, que en su predecesor. Cuatro nuevos personajes (igual de alocados) se han unido a la banda. Éstos incluyen al malvado Damien y al pingüino Coach. Meras carreras sobre la nieve sería algo demasiado corriente y aburrido para estos chicos. Es por ese motivo que se incluyen competiciones sobre la hierba, bajo el agua, en el espacio y colina arriba. Además, hay carreras de especial dificultad y dieciocho tablas para que escojas la que más te guste. El caótico (por lo divertido, no por lo desordenado) modo multijugador sigue siendo algo importante en *Snowboard Kids 2* y el arsenal de potenciadores se ha expandido. Por suerte, no tendrás que ser un niño para poder hacerte con una copia del juego cuando llegue a las tiendas dentro de unos meses.



■ Snowboard para niños de todas las edades.

Vista de lince
Por Sam Richard



¿Liberté, fraternité et égalité? ¡Ja!

■ Si creías que la censura era un asunto sin importancia en el mundo de los videojuegos, aparte de no haberte leído el reportaje que publicábamos en nuestro número 2, es que no sabes lo que le pasa a nuestros vecinos allende los Pirineos. Un siniestro grupo de presión llamado Familles de France (*Familias de Francia*) ha conseguido que seis videojuegos sean sacados de circulación. Los juegos en cuestión son: *Carmageddon II*, *Sanitarium*, *Wild 9*, *Grand Theft Auto*, *Resident Evil 2* y *Unreal*. Como puedes ver, hay incluidos algunos de los mayores éxitos de la temporada pasada. Da miedo, ¿no? Familles de France ha definido su despropósito como «ecología moral». Preferimos no hacer comentarios, no sea que los censurados seamos nosotros. Sólo esperamos que no cunda el ejemplo. «Ecología moral». ¿De qué van?

Patinar hasta morir

■ Esto del patinaje es de tómame o déjame. Los que se aficionan no pueden dejarlo. Los que no le pillan el tranquillo a la primera pasan de largo. Los primeros se alegrarán de saber que se está preparando un juego llamado *Pro Skater*, que el desarrollador es Neversoft y que el editor será probablemente Activision. Lleno de decorados realistas, montones de trucos y un modo dos jugadores, esperemos que *Pro Skater* tenga algo más de clase que el decepcionante *Street Skater* de Electronic Arts.

Rayman catódico

■ El popular personaje de Ubi Soft (sí, aquél de los pelos tallarines) ha conseguido tener su propia serie de televisión. Los desarrolladores franceses están trabajando en la actualidad con sus colegas estadounidenses en una docena de episodios de dibujos animados con Cathode Rayman como protagonista. El episodio piloto fue todo un éxito. ¿Puede Rayman repetir el éxito de Earthworm Jim, que traspasó las fronteras entre videojuego y televisión muy satisfactoriamente? ¿Nos levantaremos temprano o pondremos el vídeo a grabar (táchese lo que no proceda) para ver sus aventuras?

■ Beatmania, para máquina recreativa y PlayStation.

BAILANDO

Muévete al ritmo de los chips

Beatmania, de Konami, llega pronto a Europa

Hace tiempo que se habla de los nuevos juegos japoneses de «acción rítmica», y parece ser que por fin llegan aquí. Esta nueva tendencia en el mundo de los videojuegos está liderada por Konami, fabricante de la controvertida máquina recreativa Beatmania.

Beatmania consiste en ir pulsando botones al ritmo de la acción de las imágenes con la finalidad de crear melodías en toda una variedad de estilos musicales. Se ha previsto también un controlador en forma de pinchadiscos para los que quieran hacerse los DJ.

La versión para máquina recreativa será muy parecida a la japonesa, pero Konami está trabajando en una adaptación para PlayStation acorde con los gustos europeos. «Para que los jugadores europeos se tomen este juego en serio, tenemos que acertar muy bien con la música», dijo un representante de Konami. «En estos momentos estamos negociando con varias discográficas para conseguir éxitos populares de grupos con renombre que queremos incluir en el juego. Ciertas discotecas, como la londinense Ministry of Sound, también muestran interés en ayudarnos.»

Se mantendrá parte de la música japonesa original, entre la cual figura un remix de la banda sonora de *Metal Gear Solid*. Sin embargo, si uno escucha las otras canciones japonesas, como *Love So Groovy* de los Lovemints y *Ska A Go Go* de los Bald Heads, es comprensible que Konami esté buscando otras soluciones para el mercado europeo. Sin duda, con las canciones bailables que tendrá, *Beatmania* se convertirá en un éxito seguro cuando aparezca en octubre.





IDENTIDAD

Las carreras «de peluche" de Sony renuncian a la deformidad

Super Deformed Racing cambia su nombre por Speed Freaks

A los jugadores jóvenes, un título como *Super Deformed Racing* puede que no les inspire gran confianza. Pero a los carrozas de los videojuegos el encabezamiento «Super Deformed" les evoca estampas de luchadores de artes marciales de estilo manga y robots Gundam. Por eso, es una pena que Sony se cortase al último momento y cambiara el título por *Speed Freaks*. Por suerte, el juego en sí continúa como estaba previsto desde el principio. No se entiende por qué PlayStation ha tardado tanto en sacar un juego que pudiera hacer la competencia al *Mario Kart* de la N64. *Speed Freaks* no se esfuerza gran cosa a la hora de idear potenciadores de armas, pero contiene tramos aceleradores que están muy bien, junto con sonido y gráficos maravillosos. Esto es *Mario Kart* pero con otro nombre. Aparte de esto, Speed Freaks tendrá una barra turbo para cada jugador, que se activará mediante la adquisición de potenciadores en forma de monedas. También habrá un acelerador que se activará con uno de los botones superiores. El tratamiento no es nada realista; el acento está más bien en la diversión y la humillación total de tus contrincantes. La carrera con seis personajes y diez pistas para un máximo de cuatro jugadores es posible en modo multijugador con pantalla partida. *Speed Freaks* es un buen juego que enriquecerá el panorama de los videojuegos cuando salga este mes.


■ Speed Freaks: divertimento antirrealista.

Oriente desorientado | *Extravagancias japonesas*


■ ¿Cómo andas de japonés?

■ Japón es el lugar propio de los videojuegos, pero desgraciadamente muchos de los juegos orientales no llegan a ver la luz en Europa. Y sólo porque los editores americanos consideran que nuestros gustos son muy diferentes. A veces tienen razón. Un género japonés muy popular del que hay exactamente cero ejemplos en el mercado europeo es el Dating Game, que significa «juego de ligue". Estos productos normalmente se dan en forma de RPG, y consisten en que tu personaje intente ligar con chicas virtuales lanzando frases seductoras. Para tu solaz, a continuación tienes una pequeña muestra de los últimos títulos:

■ Get A Love: Panda Love Unit (Hudson)
Como es habitual con nuestros amigos japoneses, el título es la ridiculez personificada. No sabemos ver qué pinta el «panda» que menciona el título, pero por otra parte tampoco vemos qué pinta un juego como éste. Puedes pasarte por la escuela femenina y enrollarte con las chicas, pero como no entenderás ni una palabra, te tendrás que montar tu propia película.



■ Kiss (Kid)
Parece más bien un simulador de adolescencia. Una parte del juego consiste en ganar un poco de dinero para pagar tus deudas. Entonces ya te puedes dedicar exclusivamente a ir a por las chicas.

■ Noel 3 (Pioneer LDC)
Ni idea de qué va esto. No sé si tendrá algo a ver con Papá Noel.

■ Sentimental Graffiti 2: My Only Love (NEC Interchannel)
En estos momentos está bajo desarrollo para la Dreamcast, o sea que no tenemos información. El título es una vez más el baile del disparate.

■ Friends (NEC Interchannel)
Es del mismo desarrollador, que se dedica a hacer de Celestina. No tiene nada que ver con la famosa serie televisiva.

■ Sword Of God And The Wondrous Chivalry (Sega)
O sea, «Espada de Dios y El Increíble Coraje». Este juego entra en competición para el trofeo al título más estúpido que haya tenido nunca un videojuego. Situado en tiempos lejanos, puedes dedicarte a impresionar a las chicas con tu enorme espada. Ejem.

El mes que viene te sorprenderemos con más extrañezas orientales. Y te podemos asegurar que no nos inventamos nada de todo esto.





BRRRRRRM BRRRRRRM

GT2 tiene nuevos motores

La secuela de Gran Turismo incluye 400 coches | Te paseamos por su garaje

Te acuerdas de la gran cantidad de coches que ponía a tu disposición Gran Turismo? Bien, los de GT2 no tienen nada que ver con aquéllos. Su selección es muchísimo más amplia, unos cuatrocientos vehículos de lo mejor. Hete aquí algunos de ellos...

Datsun 240Z
Hay alguien en la redacción que tiene uno igualito a éste. Es decir, que estamos impacientes por ver su funcionamiento en la pantalla. En la vida real es el típico deportivo espectacular que se conduce con placer. Su precio es disparatado y, por lo tanto, nunca ha conocido el éxito masivo. Sin embargo, en los Estados Unidos, era más barato y se convirtió en uno de los deportivos más vendidos de la década de los setenta. Hasta la *Mujer Biónica* tenía uno.



■ Un biplaza tradicional.

Honda Beat
Un descapotable chiquitín japonés con un motor que cabía en una motocicleta.



■ Un motorcillo que las mata callando.

Nunca llegó a Europa, pero conocemos a alguien que tuvo uno. Según nos cuenta: "Era rapidísimo, pero no tanto como se ha dicho. Daba un poco de miedo. A veces me daba la sensación de que nadie me veía y que entonces un enorme tráiler iba a arrollarme".

Mini Cooper
Es el favorito de todo el mundo. Tenemos una amiga que tiene uno verde. Se ha convertido en un objeto de culto. No tiene nada que hacer, respecto a velocidad y potencia, con los otros coches de *GT2*, pero el que puede, puede.



■ La leyenda perdura.

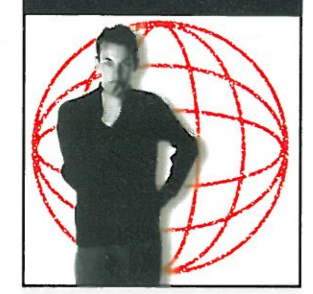
Lancia Delta Integrale
El gran éxito de los coches de rallies de principios de los noventa sigue al pie del cañón y útil para soportar baches y conducción a la brava. De hecho, no se deja amedrentar por el vigente campeón (el Subaru Impreza Turbos, también en *GT2*). El manejo de su motor es legendario: nadie le gana en dureza.





■ El campeón de la anti-aerodinámica.

Vista de lince
Por Sam Richard



«Money for nothing»

■ El mundo de las partidas en Internet es un lugar tétrico, misterioso y en el que nunca se sabe lo que va a pasar con exactitud. De hecho, es como un lavabo público: sólo vas si te es imprescindible. Con todo, las últimas noticias apuntan a que un jugador ha vendido por más de cincuenta mil pesetas su acceso a *Ultima Online*, que es una Web dedicada en exclusiva a los videojuegos. Este tipo había conseguido algo así como medio millón de dólares en oro virtual (suficiente para comprar una torre Mage) y un arsenal impresionante. Nos da la sensación que debe de ser como pedirle a alguien que se pase las partes difíciles de *Half-Life* y luego acabar tú el juego...

¡OCARIIIIINAAAAAA!

Música «Zelta»

■ La ocarina se sopla, no se chupa...

Te presentamos la misma flauta que toca Link en Zelda: Ocarina of Time

Un elemento indispensable de la obra maestra de Shigeru Miyamoto en la N64, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, es una flauta (bueno, en realidad es una *ocarina*) que Link toca para invocar sus poderes mágicos. Esta ingeniosa idea para progresar en el juego implica que tienes que tocar algunas canciones con el joypad. Además, a todo el mundo le gustan estas melodías folk. Ha llegado el momento de que toques una ocarina de verdad. Una compañía californiana llamada Songbird Ocarinas ha diseñado dos ocarinas inspiradas en *The Legend of Zelda*. La Soprano With Tri-Force es un instrumento diminuto y muy agudo, mientras que la Sweet Potato es más grande y con más resonancia. Cada instrumento se crea a partir de arcilla y se cuece en un horno cerámico. Parte de su magia proviene de su facilidad de aprendizaje, pero también de la espectacularidad que puede alcanzar su sonido. Junto con los instrumentos se entrega la partitura de las canciones de *Zelda*. Es por ello que en la redacción nos torturamos unos a otros con versiones *libres* de *The Song of Time y Serenade of Water*. También hemos conseguido reproducir una serie de sonidos remotamente parecidos al *Hey* de Julio Iglesias, pero no se lo cuentes a nadie. Si quieres saber más cosas de las ocarinas: **http://wwwsongbirdocari na. com/**



LA FICHA OCARINA

- La ocarina ya existía en la Edad de Piedra.
- Se han encontrado ocarinas en los cinco continentes.
- Algunas ocarinas modernas alcanzan once tonos.
- Las ocarinas fueron muy populares durante el siglo pasado en Italia.
- Durante la Segunda Guerra Mundial los soldados americanos la tocaban.
- La versión original de la canción de *El bueno, el feo y el malo* se tocaba con ocarina.

AVANCE | Seis de los mejores juegos del futuro

3 meses



Max Payne
■ PC ■ Remedy/Take 2 ■ Verano
Una aventura en tercera persona con detectives hollywoodescos. El protagonista tiene que acabar con todos los fantasmas de su pasado. Hay pistolones enormes en este juego.

6 meses



3Xtreme
■ PlayStation ■ 989 Studios/Sony ■ Otoño
Montones de captura de movimiento y locura en este simulador de tres deportes: skate, patines y bicis BMX.



Road Rash 64
■ N64 ■ THQ ■ Otoño
En un viaje a Inglaterra alguien compró una novelita con un título parecido... Esto no tiene nada que ver. Se trata de una puesta al día del gran juego de carreras de motos.



Power Stone
■ Arcade/Dreamcast ■ Capcom ■ Invierno
El primer *beat' em up* de Capcom enteramente en 3-D. Los personajes pasan el rato lanzándose grandes trastos a la cabeza. Maravilloso.



Deus Ex
■ PC ■ Ion Storm/EIDOS ■ Invierno
RPG futurista de recorrido no lineal por los codificadores de *Quake*. El complejo argumento del juego se articula alrededor de conspiraciones y extraños cultos religiosos.

1 año



Shenmue
■ Dreamcast ■ Sega AM2 ■ ¿Principios del 2000?
Lo que era originalmente el RPG de *Virtua Fighter* se está transfigurando en un épico y realista título de aventuras con aspiración a convertirse en el mejor juego de la historia. Ya veremos.



ANALISIS

"PlayStation 2 viene para conquistar el mundo" (Y no bromeamos).

La tendremos en Europa tras el verano del 2000. No habrá supervivientes.

En la industria de los videojuegos se palpa un indudable sentimiento de empezar de cero. La presentación que ha hecho Sony de la tecnología de la PlayStation 2 ha sido tan alucinante, tan increíble y tan bien recibida, que parece que la historia de los videojuegos va a tener una fecha clave: el 2 de marzo de 1999. Es decir, que acabamos de entrar en la nueva era. Aquel día, repetimos, el 2 de marzo de 1999, en el Tokyo International Forum, Sony comunicó al mundo el conjunto de especificaciones técnicas de la PlayStation 2. Entre los presentes: desmayos de emoción. Entre los rivales: pánico.

Te ofrecemos más detalles acerca del «Emotion Engine» y su prodigiosa capacidad para generar gráficos en la entrevista con Phil Harrison en este mismo número. Baste con decir que lo que Sony contó acerca de su máquina con tecnología DVD, compatible con los CD actuales, sobrepasó las expectativas de todo el mundo y ha obligado a los *connaisseurs* del mundillo a redefinir —al menos conceptualmente— el presente y el futuro de los videojuegos y a resituar los límites.

Dave Perry, el hiperactivo jefe de los americanos Shiny Entertainment, se comportó como una gran dama del teatro diciendo que «Sony ha robado mi corazón con la PSX 2». Esta poética declaración develа el ansia de los desarrolladores por poner sus manos sobre esta máquina diabólica y casi omnipotente. ¿Prestarán atención los desarrolladores a los otros formatos?

Bruno Bonnel, presidente de la más importante compañía editora de juegos de Europa, Infogrames, ha anunciado ya que «en el futuro, nos centraremos básicamente en adaptaciones de juegos para PC para la Dreamcast y en juegos nuevos para la PlayStation 2». La postura de los americanos Take 2, en boca de Kelly Sumner, no difiere mucho: «La industria nunca ha tenido una plataforma unitaria de juegos en toda su historia; quizá ha llegado el momento». Por muchos comentarios que se hagan, hay varias preguntas importantísimas que permanecen sin respuesta: ¿Cuándo llegará la PlayStation 2? ¿Cuánto costará? ¿Qué efecto tendrá sobre la PlayStation actual?

Sony no ha abierto la boca. En marzo sólo hizo públicas consideraciones de tipo técnico, pero tal vez los japoneses tendrán la nueva consola en sus manos antes de que acabe el año y llegará a Europa después del verano del 2000. Tampoco se sabe nada del precio, pero podría situarse entre las cincuenta y las sesenta mil pesetas (aunque es más probable la primera cifra). ¿Y la PlayStation 1? Bien, en el momento en que su sucesora vea la luz, habrá repartidas por el mundo unos cien millones de consolas. ¿Crees que este enorme parque de máquinas puede ser reemplazado del día a la noche? Los editores de software seguirán apoyándola. ¡Estarían locos si no lo hiciesen!

En Sony están convencidos de que la PlayStation 2 no va a suponer una caída en picado de las ventas presentes de la PlayStation. De hecho, esperan vender durante este año tantas consolas como el año pasado. Cabe la posibilidad que el precio

En el momento en que su sucesora vea la luz, habrá repartidas por el mundo unos cien millones de PlayStation

ESPECIFICACIONES

La Potencia de la PlayStation 2

El mes pasado te revelamos qué habrá dentro de la PSX2. Ah, ¿que estabas haciendo rafting en Letonia? Pues nada, ahí va otra vez.

■ Sony no ha mostrado ni una imagen de la carcasa de la PlayStation 2, pero aquí te mostramos las propuestas de un par de diseñadores.



■ Desde cualquier punto de vista, la PSX2 es espectacular. Está a años luz de la PlayStation original. Si eres capaz de descifrar números y siglas, lee lo que viene a continuación y tendrás muy claro lo que se cocerá dentro de la PlayStation 2.

■ CPU: 128 bits "Emotion Engine"

■ Velocidad interna: 300 MHz

■ Memoria caché:
■ Instrucciones: 16 Kb
■ Datos: 8 Kb + 16 Kb (ScrP)

■ Coprocesador:
Generación de puntos flotantes: 6,2 GFLOPS
■ Transformación de geometría 3D CG: 66 millones de polígonos por segundo

■ Memoria principal: Direct Rambus (Direct RDRAM)
■ Tamaño de memoria: 32 MB
■ Ancho de banda del Bus de
■ memoria: 3,2 GB por segundo

■ Decodificador de imágenes comprimidas: MPEG2

■ Gráficos: "Graphic Synthesizer"
■ Frecuencia del reloj: 150 MHz
■ Ancho de banda del Bus DRAM: 48 GB por segundo
Ancho del Bus DRAM: 2560 bits
■ Configuración de los píxels: RGB: Alpha: Z Buffer (24-bit: 8-bit: 32-bits)
■ Máximo número de polígonos: 75 millones de polígonos por segundo

■ Tipos de interfaz: IEEE1394, UBS

■ Sonido: "SPU2+CPU"

■ Número de voces: 48 canales en SPU2
■ Frecuencia de sampleado: 48 MHz
Procesador IOP/O
■ CPU: Core PlayStation CPU
Frecuencia de reloj: 33,8 MHz o 37,5 MHz (seleccionable)
Sub Bus: 32-bits

■ Comunicaciones: vía tarjeta de PC (PCMCIA)

■ Dispositivo de disco: CD-ROM y DVD-ROM



■ La PSX 2 muestra sus músculos gráficos. Todas estas imágenes son suaves como la seda.

de la PlayStation baje. De este modo (y teniendo en cuenta que el software actual servirá para la PSX 2), incentivan la compra de una consola que no quedará obsoleta con la llegada de su sucesora y además, llegado el caso, la enfocarán a un público predominantemente infantil. Vamos, que será algo así como «mi primera consola».

A bote pronto, este panorama deja poco espacio a la competencia. Sega está calentado sus motores mercadotécnicos preparando el lanzamiento de la Dreamcast en Europa este otoño, pero las impresionantes noticias Sony han desviado la atención que Sega, compañía que —no lo olvidemos— dominó un día el mundo de los videojuegos, merece. Además, todo el mundo espera saber qué opinan de la PSX 2.

Y Sega no dice ni pío. Una postura inteligente. Ellos se concentran en sus propios objetivos y en publicitar sus realidades. Seguramente, desean que la historia se repita. ¿Qué historia? La que cuenta que nunca es tan fiero el lobo como lo pintan; que las consolas nunca han sido tan impresionantes en la realidad como en su presentación; que las demos basadas en vídeo de nuevos formatos a menudo han sido generadas por tecnologías distintas a las que finalmente han sido usadas. Mira el cuadrito «Cuando llega la realidad ».

Con todo, si en Sega no fueran tan astutos y se dejaran amedrentar por los fuegos artificiales de Sony, estarían experimentando la misma sensación del que se tira sin paracaídas desde un avión a treinta y cinco mil pies de altura. Una de sus mejores cartas es poner el acento en sus prestaciones Internet, faceta que, de momento, Sony ha dejado de lado en la PlayStation 2. Lo malo es que esto de Internet es un añadido, más que una razón principal para la compra. Por otro lado, aunque no se sabe nada en firme, se rumorea que la versión definitiva de la PlayStation 2 podrá reproducir películas en DVD, además de juegos. Phil Harrison ha dicho, amenazante: «Ya no se trata sólo de videojuegos».

Nintendo, beligerante, siguiendo su tradición, ya ha mandado a paseo a la PlayStation 2. O casi. En un encuentro con los editores en Sorrento (Italia) la misma semana del estallido PlayStation 2/Sony, Howard Lincoln (el jefe de Nintendo en Estados Unidos) comunicó que Nintendo ya trabaja en la consola post Nintendo 64. También corroboró el rumor que conjeturaba su desarrollo por los primerizos ArtX, surgidos del equipo de Silicon Graphics que trabajó en el chip de la N64. Lo más interesante de todo es que será la primera vez que la gran N se aleje de los cartuchos y trabaje en otro soporte. Nadie sabe si «inventarán» algo o se subirán al carro DVD, que sería lo más sencillo.

A medida que avance el año veremos si el globo PlayStation 2 se desinfla o se mantiene firme. El 23 de septiembre se presentará la Dreamcast en Europa. El escenario en el que se librará el combate final estará preparado y las trompetas del Apocalipsis listas para sonar... Sega y Nintendo, dos viejos rivales, unidos contra el enemigo común, Sony, para impedir que PlayStation 2 domine el mundo.

ANALISIS

Cuando LLega la realidad

Todos gimoteaban cuando se presentó la PlayStation 2, como cuando el niño de la casa hace la comunión. ¡Qué bonito!, pero ¿qué opinan los expertos?

Cada vez que se presenta algo relacionado con la tecnología punta en el mundo de los videojuegos, los medios de comunicación pierden el sentido de la mesura y de la compostura y muestran su más enfervorizado entusiasmo. La *première* de la PlayStation 2 no ha sido la excepción. Con un plan perfectamente trazado, la presentación constituyó una mezcla de uys y ays de una audiencia entregada de antemano y deslumbrada por los efectos pirotécnicos que acompañaron el evento. Sony quiere que la PlayStation 2 sea un gran éxito. Toda la industria de los videojuegos (aparte de Sega y Nintendo) quiere que la PlayStation 2 sea un gran éxito. Este entusiasmo por parte de todos ha sido fundamental para que la presentación de las vísceras de la PlayStation 2 se convirtiera en un cataclismo mediático. Es difícil que nadie disienta y más aún que esta voz discordante sea escuchada. Ha sido complicado, pero en *Top Juegos* lo hemos conseguido: éstas son las declaraciones de los que creen que no es para tanto.
Ahora que se ha acabado la resaca tras la presentación en Tokio, unos cuantos expertos han empezado a cuestionar las cifras que presentó Sony. Next Generation OnLine, un website americano, ha preguntado a más de veinte desarrolladores y expertos en tecnología (la mayoría de los cuales estuvieron presentes el 2 de marzo en Tokio) sus sentimientos verdaderos acerca de la agresiva campaña de Sony. Muchos de ellos pidieron anonimato y dijeron que, si bien la PlayStation 2 va a ser espectacular, no va a cumplir, ni mucho menos, con lo que ha prometido.
«¿Os acordáis de la Jaguar?», dice un desarrollador. «Atari prometió mil millones de píxels. En teoría, esta cifra era posible si no había software implicado en el proceso y todos los procesadores se centraban en exclusiva en la generación de píxels. Sin embargo, la realidad fue que cuando se trataba de jugar, el resultado era mucho menos espectacular. Es probable que pase lo mismo con la PlayStation 2.»
«Todo es culpa de la historia 3Dfx», argumenta otro desarrollador. «3Dfx ha convencido al mundo de que la prueba definitiva de la calidad de unos gráficos es la velocidad de los *frames*. ¿Por qué? Porque es su método de medición. Aquí pasa lo mismo. Sony sabe que utilizando estas cifras de polígonos y puntos flotantes, se come viva a la Dreamcast. Y lo ha hecho. Por lo que respecta a las facilidades para los desarrolladores y a la calidad de los juegos... Sony no ha enseñado nada todavía.»
Pese a estas opiniones, muchos de los desarrolladores siguen optimistas. «Incluso si cambian las especificaciones y no son tan espectaculares, seguirán siendo increíbles», dice un desarrollador, que resume lo que piensan muchos otros.
«Siempre que se habla de números en un lanzamiento de hardware, éstos son desorbitados», recuerda alguien. «Lo de los veinte millones es más realista. Phil Harrison (véase entrevista en este número) ha dicho que veinte millones de polígonos por segundo es el mínimo de la máquina. Es una cifra alucinante. Creo que van a hacerlo y estoy impaciente. Si alguien puede lograr algo así, son los de Sony». (Recuerda que las previsiones más optimistas de Sony hablan de sesenta y seis millones de polígonos por segundo).
La conclusión es que parece que hay una fe ciega en la PlayStation 2. Va a haber una revolución, nadie lo duda. Los expertos creen que, incluso siendo escéptico, hay que esperar lo mejor. Como siempre, es importante recordar que los números pueden mentir y que el único test real de una consola es su rendimiento con los juegos en marcha.



■ En 1993, la demo de la PlayStation levantó una expectación sin precedentes.

La historia se repite

No es la primera vez que Sony ha dejado a todos con la boca abierta con sus demos de tecnología punta. Hace casi seis años...

■ La PlayStation original se mostró con algo menos de *glamour* y espectáculo.
En 1993, Sony no era nadie en la industria de los videojuegos y el de la PlayStation fue un lanzamiento discreto. Sony tuvo que entrar por la puerta de servicio para entrevistarse con los editores y desarrolladores, a los que pidió un poco de atención para su bebé consolero.
La sorpresa y el sentimiento de anticipación fue entonces tan importante como ha sido ahora. Un dinosaurio animado (estabamos en plena invasión *Jurassic Park*, ¿lo recuerdas?) de tamaño gigante corría por la pantalla hacia el espectador y abría su bocaza. En una versión posterior, incluso se permitió al jugador que se la abriese y cerrase a voluntad. De todos modos, no hay que olvidar que sólo recientemente los juegos PlayStation han alcanzado el nivel real que mostró aquella presentación. Puede pasar lo mismo con la PlayStation 2.
«Pasarán años antes que los juegos sean iguales que las demos», opina un desarrollador con muchísima experiencia (que desea permanecer en el anonimato). «No es lo mismo hacer una demo de medio minuto que desarrollar un juego entero. Ahora que han pasado casi seis años desde su lanzamiento, es cuando hemos empezado a aprovechar algo del potencial de la PlayStation original. De hecho, estamos al cincuenta por ciento».
Resumen: espera ansioso la PlayStation 2, pero no te creas todo lo que se cuenta por ahí.



ABRAN PASO

Piensa a lo grande

Interplay presenta Giants I El protagonista va a ser enorme

Citizen Kabuko, el monstruo de grandes dimensiones al que hace referencia el título del juego, está sumido en sus cavilaciones. Su cerebro es demasiado limitado para alcanzar a comprender de dónde vino, o por qué esa tribu de hechiceras llamada Sea Reapers —a la que teóricamente él tiene que proteger— ha empezado a atacarle. Para el colmo, la isla en que él habita está siendo ocupada por los Meccaryn, esto es, una patrulla de soldados que se ha desviado de su ruta y que se ha visto forzada a reparar su nave en este entorno hostil. Así es el mundo de Giants: tres facciones enfrentadas por motivos de ética bastante dudosa. Para completar el juego tendrás que desempeñar el papel del gigante, de las Sea Reapers y de los belicosos Meccaryn. Pero no a la vez, sino por turnos.

La concepción de Giants es producto de un grupo de gente célebre por la originalidad de sus ideas. El equipo de desarrollo se ocupó del genial shoot 'em up MDK, pero esto fue antes de que se marcharan de Shiny para formar los Planet Moon Studios. A partir de ese momento se dedicaron a investigar cómo renovar el género del shoot 'em up, introduciendo elementos que sorprendieran a los jugadores. Los colores marrón y gris ya son historia, ahora priman el naranja, el rojo chillón y el azul cibernético. La distinción convencional entre buenos y malos se ha desechado. Aparte de ser un juego a tres bandas, Giants pone a prueba tu habilidad e ingenio. Deberás forzar a la población (los Smarties) a producir alimentos y fabricar el material que necesitas. Pero no te preocupes: si te mosquean, te los puedes comer, consiguiendo así energía extra.

■ Giants saldrá a la venta en verano.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION


■ El rojo es el color de moda de esta temporada.


■ No hagas caso de estas capturas de pantalla. En Carmaggedon para N64 y PSX no podrás atropellar a seres humanos.

■ La versión PC de Carmaggedon suscitó una polémica sin precedentes. La compañía editora estaba encantada, claro.

PLAYSTATION/N64

CARMAGGEDON
Jamás cruces la calle sin mirar.

■ EN POCAS PALABRAS: Desquítate de las humillaciones que has sufrido en el sanatorio atropellando aliens y dinosaurios inocentes.

FICHADO
CARMAGGEDON
FORMATO: **N64/PSX**
EDITOR: **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR: **SCI**
DISPONIBLE: **SÍ**

Mucho tiempo ha transcurrido desde que se comenzara a hablar de la versión de Carmageddon para PSX y N64.

Después de un sinfín de rumores, SCI tiene prácticamente a punto el juego que en su día desató tanta polémica en el mundo del PC. La acción consistía en que, a medida que intentábamos ganar una carrera frente a otros vehículos, debíamos de atropellar peatones sin cesar. Esto hacía subir puntos a nuestro marcador, a la vez que todo se hacía más entretenido y llevadero. El videojuego en cuestión suscitó una gran polémica por su mecánica agresiva, y fue calificado por sus programadores de «*Blood Racing Game*» (juego de carreras sangriento). La conversión para la gris de Sony y para la 64bits de Nintendo no llegará a tanto. En principio, ambas versiones iban a contar con *zombies* en lugar de peatones humanos, pero como ya anunciamos en su día, la mano del censor es más alargada de lo que nos gustaría y tendremos que conformarnos con atropellar aliens en PlayStation y dinosaurios en Nintendo. Esto hará bajar algunos puntos a *Carmageddon*, a pesar de tener un depurado acabado gráfico. El juego que aparecerá para PSX contará con muchos elementos exclusivos, como son más de una treintena de circuitos, 26 vehículos a nuestra disposición y varios niveles de *bonus*, todo ello aderezado con un entorno *3D* muy detallado, efectos de luz en tiempo real y compatibilidad con Dual Shock. Los 64bits de Nintendo disfrutarán de una versión prácticamente calcada de *Carmageddon II* para PC, los entornos serán los mismos y los vehículos contarán con el mismo diseño. A todo esto se unen nuevos coches y nuevos modos de juego, entre los que han previsto uno para dos jugadores a pantalla partida en el que apenas se pierden cuadros por segundo respecto al de un jugador. *Carmageddon* también será compatible con el cartucho de expansión de 4 megas, así como con el *Rumble Pack*.

CARMAGGEDON FUE CALIFICADO POR SUS PROGRAMADORES DE «JUEGO DE CARRERAS SANGRIENTO»

Ya sabes, este mes prepárate para destrozar a todo «bicho viviente».



■ Detrás de Squall está Garden, una academia de entrenamiento militar que forja a los SOLDIER.

■ ¡A descarrilar! Para divertirse, Squall y sus amiguetes «secuestran» un tren.

Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Square Soft** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sin fecha**

FINAL FANTASY VIII

El RPG más esperado del año llega al Japón. Nosotros tenemos que seguir esperando.

A pesar de que fue anunciado a bombo y platillo como el RPG par excellence, ésta no es, en modo alguno, la principal razón por la que Final Fantasy VII llegó a convertirse en un título decisivo. Su popularidad radica en una trama argumental que constituye una de las historias más sorprendentes que jamás haya creado la industria de los videojuegos. Como tantos juegos ya demostraron en el pasado, un guión entretenido e inteligente no es un requisito imprescindible para que un RPG sea un éxito.

Sin embargo, *FFVII* fue un juego que llegaba a los jugadores y les hacia reaccionar con emociones que raramente se dan fuera de los cotos privados de libros y películas. Fue, verdaderamente, un hito en la historia de los videojuegos.

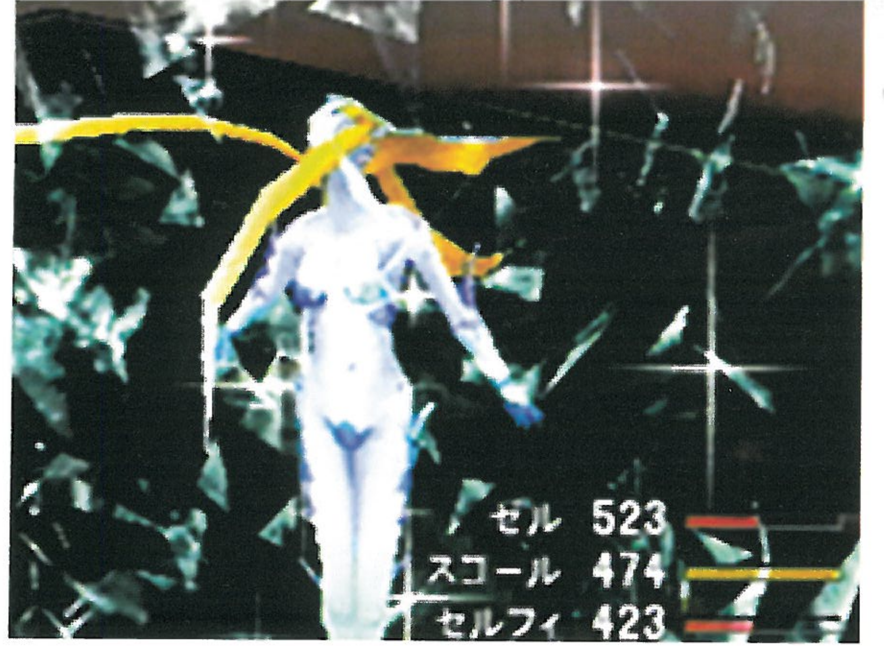
Así pues, *Final Fantasy VIII* no lo tiene nada fácil. Pero si hemos de atenernos a los informes iniciales, parece ser que va a superar a su predecesor como si nada. Dicen que el día de su lanzamiento no sólo se vendieron más de dos millones de copias —una cifra desorbitada—, sino que, además, consiguió una puntuación de 37/40 en *Famitsu*, la revista de videojuegos más vendida en Japón.

No obstante, desde la perspectiva de una revista europea es difícil juzgar *Final Fantasy VIII* con otro criterio que no sea el estético, ya que el guión del juego es su razón de ser y cualquier tentativa de crítica, por parte de alguien que no hable japonés, caerá, fácilmente, en el error y la confusión. Por eso, desde *Top Juegos* podemos afirmar, sin ningún tipo de reservas, que el último juego de la factoría Square es sencillamente maravilloso pero no nos aventuramos a darle otra puntuación que no sea «¡uau!». Pocos juegos pueden igualar la gran riqueza de detalles en la creación de ambientes o la ingeniosa construcción de esos personajes poligonales que son el toque distintivo de *FFVIII*. Te quedarás boquiabierto.

Si no estás familiarizado con los primeros juegos de *Final Fantasy*, te sorprenderá saber que los personajes y el mundo de *FFVII* no aparecen en esta última entrega. Sin embargo, ésta es la tradición: cada juego *FF* es una historia completamente nueva que sólo tiene en común con las demás una cierta ambientación. Squall Leonheart, un estudiante de Balamn Garden, sustituye a Cloud y se erige como el protagonista de esta nueva epopeya. Balamn Garden es una academia militar que entrena a tropas de elite. Esta flor y nata militar, a los que se conoce como SOLDIERS, se encarga de mantener la paz en los alrededores.

Cuando *FFVIII* empieza, vemos a Squall y sus compañeros preparándose para su examen de entrada. En una imponente secuencia de vídeo —y, créetelo, *todos* los clips de *FFVIII* son absolutamente increíbles— Squall se entrena luchando con Seifer, su compañero de clase. El nivel de animación de esta introcinematográfica desafía a la más fértil de las imaginaciones. La sensación que produce el choque metálico de las Gunblades —a medio camino entre un arma de fuego y una espada— es inigualable. Si empiezas a hacer muecas de dolor cada vez que escuchas el chirriante tañido de las Gunblades, no te preocupes; es una reacción de lo más normal.

La trama argumental se va desplegando a medida que Squall, Seifer y sus compañeros realizan el examen de entrada, que consiste en defender una ciudad arrasada por la guerra. Pronto reconocemos los rasgos característicos de *Final Fantasy VIII*. Como sus antecesores, el juego mezcla fantasía y ciencia-ficción y se apropia de elementos de ambos siempre que la historia lo requiere. En el diseño de los personajes se evitan los





■ **Los ataques de Guardian Force son brutales y están magníficamente coreografiados. Deshazte de tus enemigos con ritmo y estilo.**

■ **Las secuencias de combate de FFVIII han ganado en resolución.**

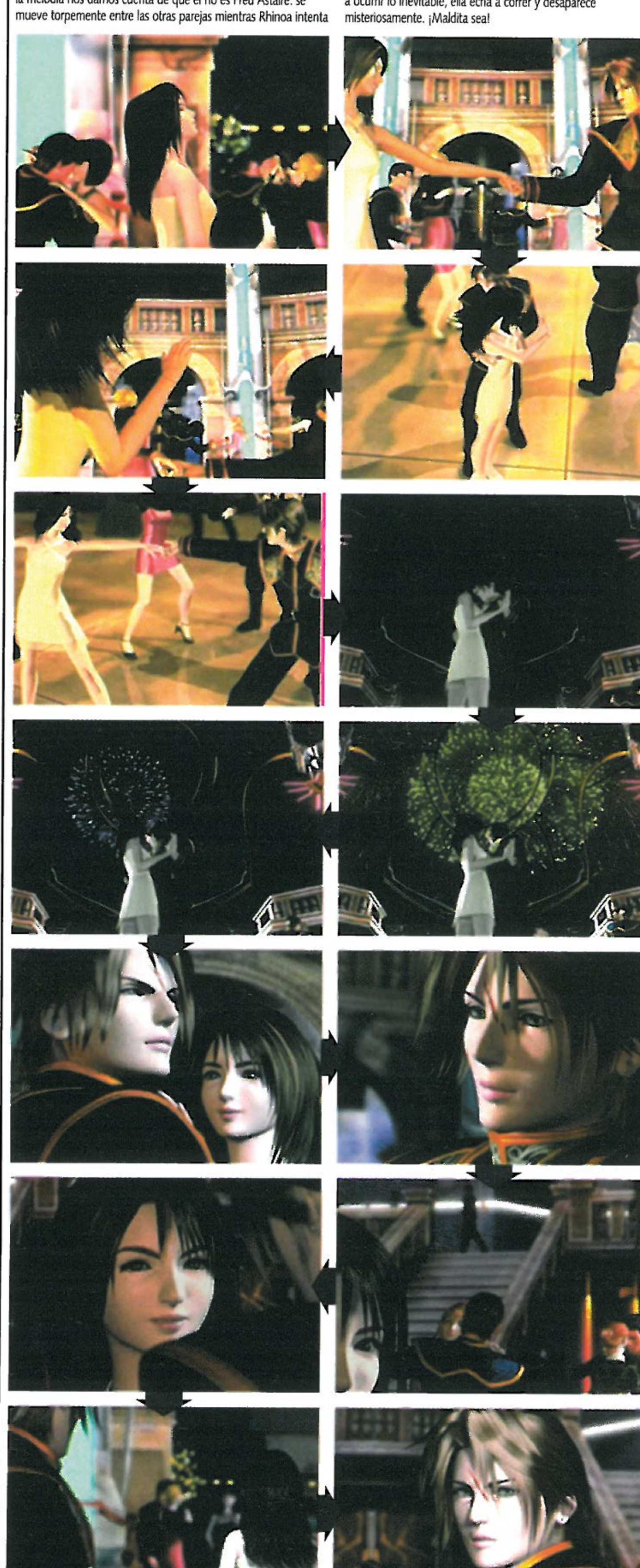




GRANDES ESPERANZAS:

La intro más maravillosa que jamás hayas visto

La presentación de *FFVIII* es, en nuestra opinión y en la de cualquiera que la haya visto, una de las mejores secuencias de vídeo jamás creadas. En ésta vemos cómo Squall conoce a quien será el objeto de su deseo durante todo el juego: la encantadora Rhinoa . Aunque titubeante al principio, nuestro héroe acaba sucumbiendo a sus encantos y la invita a bailar. Tan pronto suena la melodía nos damos cuenta de que él no es Fred Astaire: se mueve torpemente entre las otras parejas mientras Rhinoa intenta llevarlo con suavidad. La calidad del CG mientras ellos se mueven por la pista es sencillamente asombrosa, al igual que la sincronización con la orquesta. En un momento dado, la cámara toma una vista panorámica que abarca a todos los bailarines deslizándose por la pista. Es una maravilla. Pero, justo en el preciso instante en que, conteniendo el aliento, pensamos que va a ocurrir lo inevitable, ella echa a correr y desaparece misteriosamente. ¡Maldita sea!



modelos básicos y angulosos de *FFVII* en favor de una figuración más realista y creíble.

Pero quizá el cambio más radical haya sido la revisión total del sistema de combate que tan valiosos servicios prestó en *FFVII*. Los ataques de los Guardian Forces —que sustituyen a Materia— acumulan experiencia con la práctica y, curiosamente, tienen sus propios niveles de energía. Al principio del juego, Squall obtiene dos Guardian Forces que se cargan en tan sólo diez segundos cada vez que quiere utilizarlos en combate.

Mientras los Guardian Force se cargan, su nivel de energía reemplaza al del personaje que la usa y los golpes van consumiendo la energía de GF. Cuando la resistencia de un Guardian Force se agota, muere. El hecho de que tengamos que pensar y plantear una estrategia anima y da una nota de color al combate.

Otro cambio significativo en los combates de *Final Fantasy VIII* es el DRAW COMMAND. Cuando lo utilizas, Squall (o sus tropas) pueden hurtar habilidades y ataques a tus oponentes de una forma muy efectiva. Cuando te enfrentes con uno de esos jefes implacables tendrás que afrontar la siguiente dicotomía: tratas de rescatar a los buenos (en manos de tu poderoso agresor) o entras a saco y te los cargas a todos. Sin manías. Es una decisión un pelín delicada y que, según como, puede tener consecuencias posteriores.

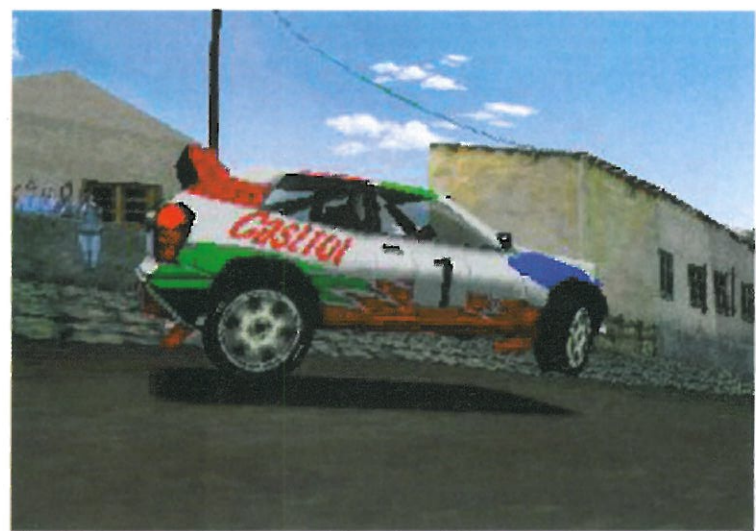
FFVIII no escamotea nada en los subjuegos. Ya desde el principio dispones de un juego de cartas que promete ofrecerte diversión continua. Jugando contra (y ganando a) otros personajes, accedes a mejores cartas. Un tema preocupante es que esta simple curiosidad es mucho más divertida que la mayoría de juegos de PlayStation.

No es fácil saber dónde detenernos. *Final Fantasy VIII* es de una magnitud tal que ocupa tres CD. El lanzamiento americano está previsto para otoño aunque aún está por confirmar cuando llegara aquí. Esto es ciertamente inquietante. Todos los que disfrutan de una PlayStation merecen tener el juego antes de Navidad, pues es, sin duda alguna, la más gran aventura de 1999. Después de la enorme expectación que ha creado sería verdaderamente criminal privar a los jugadores del placer de jugar a *Final Fantasy VIII* antes del fin del milenio.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION







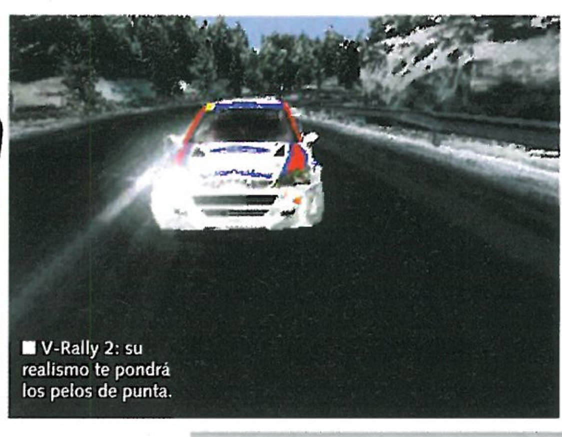
■ Puedes tragar barro y gravilla en 92 circuitos distintos, repartidos por 12 países.





■ El Subaru de 1999, uno de los 18 coches con licencia que puedes conducir en V-Rally 2.





■ V-Rally 2: su realismo te pondrá los pelos de punta.

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Infogrames** | Editor: **Infogrames** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Sí**

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

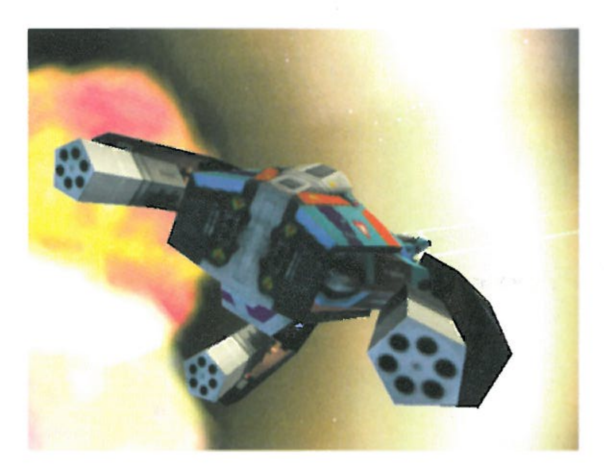
Un simulador de carreras aún más veloz y potente que su predecesor. Infogrames no se anda con chiquitas

Diantre, ¿pero dónde están los amortiguadores de choque?», decían los usuarios al conectar por primera vez el V-Rally original. Era puro rock'n roll; había entrado rugiendo en la PlayStation, y de repente todo el mundo se daba cuenta de que sus predecesores no eran más que torpes carcasas repintadas. ¿Quién no se emocionó al descubrir la pantalla dividida que le permitía competir en el barro contra otro jugador? ¿O al encontrar el modo championship, que obligaba al jugador a lidiar contra obstáculos dignos de Carlos Sainz? Nosotros nos emocionamos, desde luego. Pero el tiempo ha pasado. Mientras los juegos como *Gran Turismo* y *Ridge Racer Type 4* elevaban las exigencias en el ámbito de lo visual, otros campeones, otros devoradores de pistas como *Max Power Racing* y, sobre todo, *Colin McRae Rally*, han demostrado que es posible gozar de los excesos de la velocidad sin tener que dar vueltas cada tres por cuatro sobre el portaequipajes. Por todo ello, *V-Rally 2* tenía que solucionar los problemas de *V1* y, a la vez, proyectar carreras aún más brutales en gráficos aún más impactantes. *V-Rally 2* es impresionante. Sus 18 vehículos con licencia oficial para rally permiten una conducción más realista y ofrecen a los novatos la alternativa entre un nivel de dificultad Estándar y otro Experto. Los entusiastas del *V-Rally* original tampoco tienen motivos para sentirse defraudados: No sólo se ha ampliado el repertorio de circuitos (92 posibilidades distribuidas por 12 países), sino que, además, las opciones predeterminadas también han experimentado mejoras y reajustes, y se han añadido explicaciones técnicas muy útiles. El jugador que quiera recorrer en un tiempo récord los 300 kms. de pista de *V-Rally 2* tiene que familiarizarse enseguida con la selección de neumáticos, la suspensión y el cambio de velocidades. En lo visual, Infogrames ha logrado derrotar a sus rivales. El juego original era ya una maravilla, pero *V-Rally 2* ha elevado la precisión del detalle a un nivel superior: Más reflejos de luz, más efectos exteriores, mejor modelado de desperfectos y manchas. Áreas que hasta hace muy poco se resistían a la innovación gráfica (como las multitudes de espectadores sin relieve y los conductores ocultos en las sombras) han cobrado una nueva dimensión merced a los espectadores animados y a los pilotos y copilotos. Todo ello en pro del realismo. La más impresionante de todas estas novedades es la duplicación de las opciones multijugador. Ahora, cuatro jugadores pueden competir ante un único monitor gracias a la pantalla dividida en cuatro (y si alguien lo prefiere, también esta versión admite el empleo de un cable de enlace). Todos sabemos que un número superior de opciones no garantiza un mejor juego (de hecho, a menudo oculta un juego mediocre), pero lo más interesante de esta secuela es que parece igualar en ambición a su predecesor. Atajos soberbios, modos para partidas a cuatro, tres circuitos de entrenamiento, copiloto masculino o femenino, editor de pistas y generador. *V-Rally 2* parece resuelto a arrebatar la corona de los guantes embarrados de *Colin McRae*.

LO MEJOR DEL JUEGO:

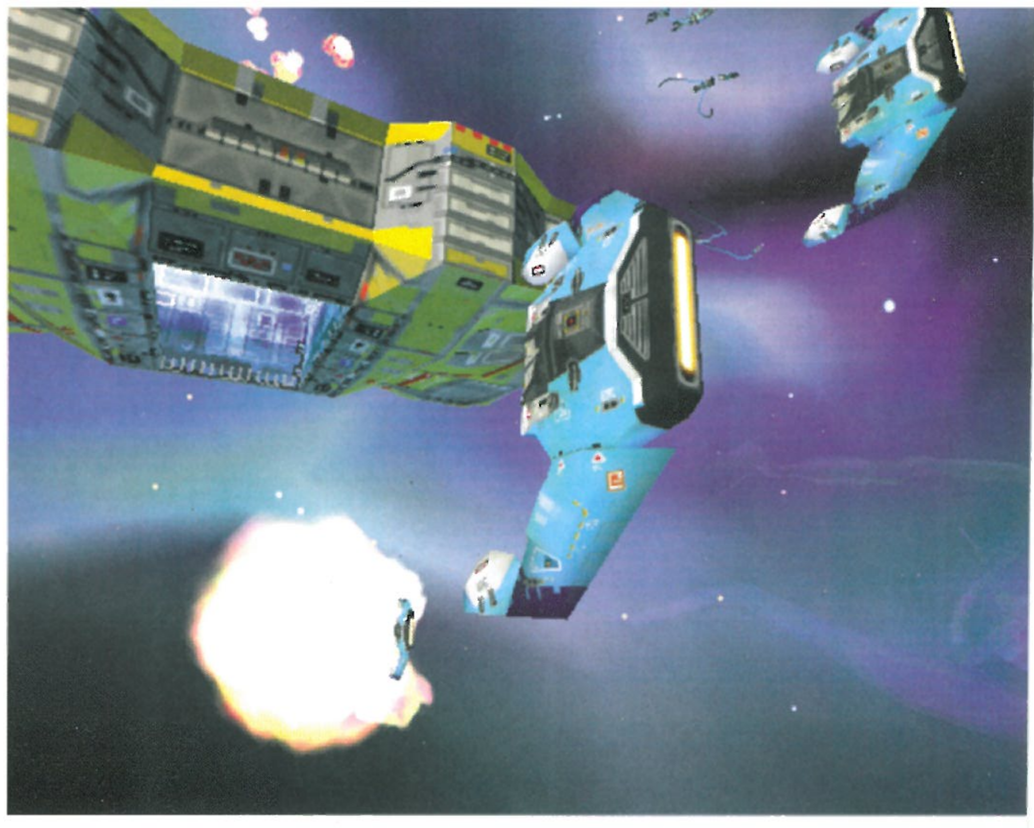
Cuatro para uno

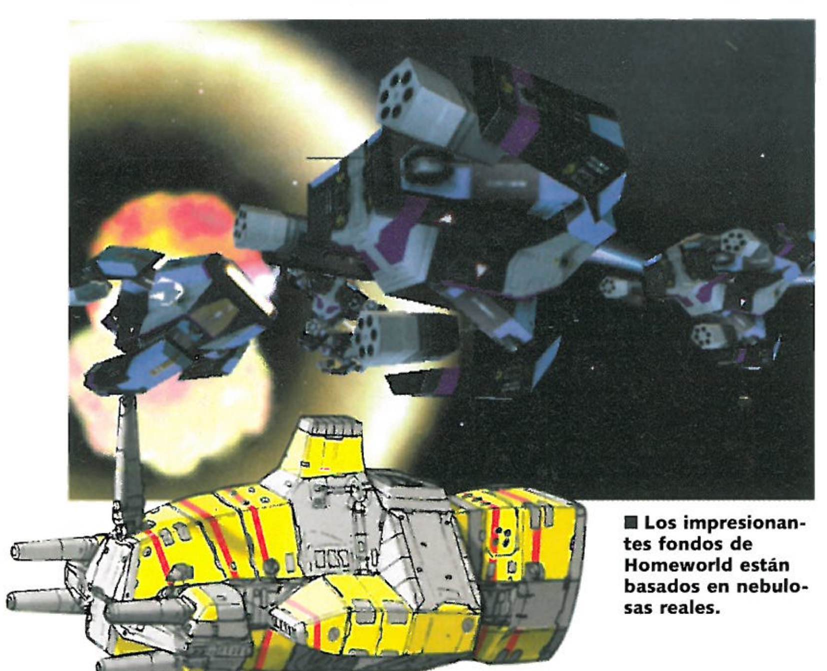
El *V-Rally* original destacó por el cuidado que se empleó en su realización, pero fue el modo para dos jugadores, con pantalla dividida, el que lo llevó al triunfo. Ahora, *V-Rally 2*, decidido a aventajar a sus competidores, va a desafiar a los escépticos con su modo para cuatro jugadores y sus cuatro bonitas y prácticas miniventanas.





■ **Mires donde mires en Homeworld, verás explosiones gigantescas.**





■ **Los impresionantes fondos de Homeworld están basados en nebulosas reales.**



■ **Las naves son tan grandes que dejan en ridículo a los Star Destroyers de Lucas.**



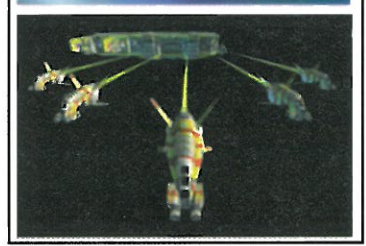


LO MEJOR DEL JUEGO:

Tú estás al mando

En *Homeworld* te encargas de liderar una flota inmensa de naves, así que es conveniente que a cada una se le pueda asignar un piloto automático si se quiere. Si colocas a los combatientes en modo «evasive», automáticamente esquivarán los disparos de los enemigos. Si los pones en «agressive», irán a por todas dejando ir su arsenal. Y la colocación de tus naves en formaciones especiales es más que un puro juego estético al estilo de show aeródromo: por ejemplo, la formación Claw es ideal para ir contra un objetivo específico, mientras que la formación esférica va muy bien para proteger a tus naves cuando quieres trasladarlas de sitio.





■ Formato: **PC** ■ Desarrollador: **Relic** ■ Editor: **Havas Interactive** ■ Jugadores: **1-8** ■ Disponible: **Junio**

HOMEWORLD

La trama es estilo Battlestar Galactica, pero la calidad es la de Star Wars...

Épico. Una palabrita que implica grandeza, y que uno tiene la sensación de que ha sido utilizada para describir a todo videojuego con un libro de instrucciones de grandes dimensiones. Y esto desde... de hecho, desde los primeros juegos para Spectrum. Homeworld, de Relic, hace justicia al adjetivo, por su ambición y los efectos especiales gráficos que seguramente provocaron jaqueca a tu madre cuando vio La guerra de las galaxias.

Pero por mucho que se parezca a un *shoot 'em up* bestial de estilo *X-Wing*, *Homeworld* es en realidad un juego de estrategia en tiempo real, a escala intergaláctica. La administración de recursos, la creación de unidades y las cuestiones tácticas importantes se centran entorno a tu nave nodriza y la flota que le acompaña, y tú te dedicas a buscar, a la manera de *Battlestar Galactica*, al planeta perdido que pertenece a tu especie. La estrategia se desarrolla en un espacio tridimensional y, como los ataques pueden venir de cualquier lado, lo que nos preocupaba de *Homeworld* es que pudiera ser tan difícil de manejo como convencer a tus amigos que salgan hasta las tantas un lunes.

La última versión que hemos visto ha disipado esos temores. Más que darte una visión de todo el universo, lo que hace la cámara es centrarse en la nave que estés controlando en ese momento, permitiéndote girar la vista sobre un eje y acercarte y alejarte con el zoom. Puedes ir alternando naves diferentes de tu flota, desde los importantes pero sosos Resource Collectors y los pequeños Stealth Fighters hasta la impresionante y gigantesca nave nodriza; y esto con tan sólo pulsar una tecla. Así se crea la impresión de que tienes ante ti un sistema de control más fácil de dominar de lo que uno esperaría en un caso como éste. Y los ataques y posiciones de defensa automáticos también contribuyen a facilitar las cosas al principiante.

El que los decorados sean espaciales no implica que no puedas hacer un uso táctico del entorno donde combates según los cánones de los juegos de estrategia en tiempo real. A las flotas enemigas las puedes bloquear mediante la creación de un cinturón de asteroides, impenetrable para todos excepto los enemigos más diminutos. Y mediante un par de disparos de iones se puede provocar que las nubes de gas Nébula desaten una tormenta eléctrica enorme sobre los enemigos.

El desarrollo de nueva tecnología está más relacionado con la exploración que en otros juegos, cosa que contribuye a crear el ambiente épico de esta aventura. Antes de poder completar ciertas tareas necesarias para poder avanzar con éxito por los 14 sectores hiperespaciales, tendrás que haber investigado restos de naves en busca de signos de una antigua tecnología alienígena. Y, como es de esperar, indicadores bajos de provisiones son sinónimos de problemas gordos, sobre todo encarnados en los piratas alienígenas, de sospechoso parecido a los peligrosos Thargoids de *Elite*. *Homeworld* es uno de los mejores juegos de estrategia que hemos visto. Naves enormes se pasean por el espacio creando esa sensación que te hace exclamar «¡Qué pasada!», como cuando vemos a los Star Destroyers de *Star Wars*. Las explosiones son también fenomenales; nunca te cansarás de ver esas esferas de destrucción devastadora. Ante un juego como éste hasta el más recalcitrante dejaría de pensar que los videojuegos son cosa de niños.



■ Official Formula One Racing recrea, con meticuloso —y caro— detalle, el espectáculo de la Fórmula 1.









LO MEJOR:

Para tener otra imagen

En su empeño por reproducir hasta el último detalle las retransmisiones de deportes de motor, *Official Formula One Racing* ofrece diversas opciones de repetición y de ángulo de cámara. Puedes revivir tu desastrosa y ridícula actuación al volante desde 20 ángulos de cámara diferentes, y también tienes la opción de crear nuevas perspectivas.



■ Formato: **PC/PlayStation** ■ Desarrollador: **Lankhor** ■ Editor: **Proein** ■ Jugadores: **1-8**
■ Disponible: **PC-Primavera, PlayStation-Verano**

OFFICIAL FORMULA ONE RACING

Con los pilotos y los coches que queríamos

Avanzas en primera posición, la has sostenido tras chapotear en unos 15 barrizales —llueve en Mónaco— y has logrado recobrarla tras un derrape, y, finalmente, avanzas hasta la línea de llegada, dispuesto a recibir un magnífico trofeo. Lo único que habría podido amargarte la copa de champaña es la obligación de utilizar un nombre como Hamon Dill. Pues bien, ése no es el caso.

Eidos, consciente de que no quieres sufrir tamaña afrenta, ha retrasado el lanzamiento de su juego de Fórmula 1 hasta que se ha asegurado una licencia oficial de FIA, concedida por Video System, de Japón, los que estuvieron detrás del *F-1 World Grand Prix* para N64. De hecho, ha tenido que basarse en los nombres de la temporada anterior (Psygnosis se ha apoderado de los derechos para esta temporada, y para el próximo F1'99), pero ni siquiera los más fanáticos van a quejarse cuando vean el juego en acción.

Tienes todo lo que podías esperar y pedir de un juego de Fórmula 1: 22 coches, 16 circuitos realistas, nombres de pilotos y clima variable. Puedes reajustar el motor en el área de servicios y volver a ver carreras enteras, desde 20 ángulos de cámara distintos, o desde dentro del coche.

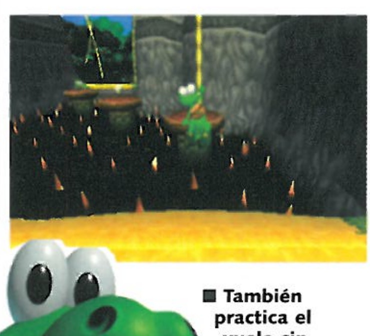
Los modos arcade y simulación te permiten variar entre el más accidentado realismo y la potencia más accesible.

Por lo que llevamos visto, Lankhor se ha esmerado hasta en los detalles más insignificantes. El resultado es magnífico, aun cuando no se disponga de tarjeta 3D para la versión de PC. Los paisajes que rodean la pista tienen tanto detalle que podemos reconocerlos en la TV, y los coches son perfectos.

Así que mejor que no te quites el traje aislante hasta que haya terminado la carrera.



■ Croc regresa con una extensa gama de ataques y supersaltos. Y con cierta influencia de los RPG.





■ También practica el vuelo sin motor, conduce un kart, y... ¡rueda sobre una bola de nieve!



¿QUIÉN ES EL AUTOR?

Acordaos de StarFox

Los desarrolladores británicos Argonaut tienen un currículo largo e ilustre. Han creado maravillas tales como el devastador *Starglider* para ST y Amiga, así como *StarFox* para SNES, con el primer acelerador gráfico de la historia incorporado, el chip SFX. No sólo están trabajando en *Croc 2*, sino también en *Red Dog*, un juego de tanques para la Dreamcast, y *Alien Resurrection* —un juego con muy buena pinta— para PlayStation.

■ Formato: **PC/PlayStation** ■ Desarrollador: **Argonaut** ■ Editor: **Electronic Arts**
■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **2ª quincena de junio**

CROC 2

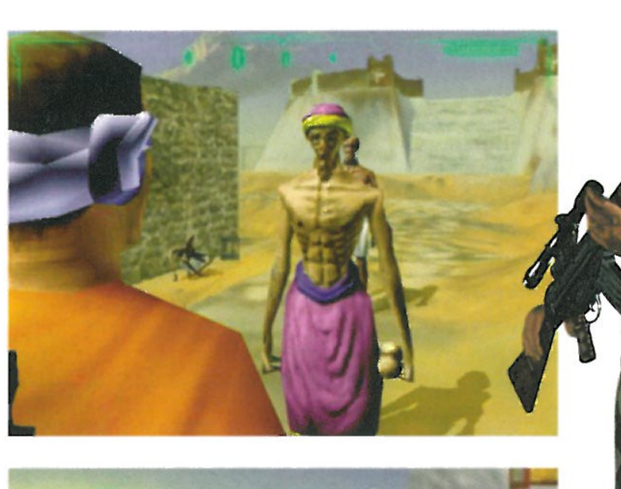
Hasta luego, ejem, cocodrilo. Maldición.

Tras meterse por primera vez en la PlayStation, hará un año y medio, la estrella reptilesca de Argonaut se dedicaba a ir de un lado para otro, profiriendo irritantes sonidos estilo jey-jey, por el único y verdadero plataformas 3D de la consola de Sony. Ahora, tienes que hacer frente a una verdadera invasión de animalillos estilo dibujos animados: Spyro, Crash 3, Gex: Deep Cover Gecko y demás. Todos ellos han superado a su predecesor, una criatura poco imaginativa, aunque se vendiera muy bien.

Esta secuela trata de resumir todo lo que ha ocurrido entretanto en el rentable mundo de las plataformas. Consta de 50 niveles, divididos en cinco poblaciones, en las que se encuentran piratas, hielo, enemigos prehistóricos e incas, y Croc puede recurrir a nuevos ataques y supersaltos. Y la influencia de RPG se hace notar más que antes: hay diálogos y comercio.

La pericia técnica que todo el mundo asocia con el nombre de Argonaut se hace notar con un excelente trabajo de animación y un área explorable mucho mayor que la del original. Por lo que sabemos de los *bonus*, las capacidades de manejo de polígonos tienen que forzarse al máximo cuando Croc practica el vuelo sin motor, conduce un kart y se mantiene en equilibrio en lo alto de una gran bola de nieve.

Aunque no sabemos si esto bastará para desplazar a *Crash*, *Spyro* y demás. Esperemos que los desarrolladores ejerciten mejor su imaginación y creen más puzzles, y que no se mantengan en la superficialidad de buscar-objetos-y-evitar-amenazas, para que esto no termine en otro «juego para niños».





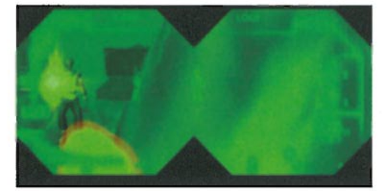


■ **Adelpha es como un safari fotográfico en Kenia. Los depredadores y sus víctimas responden a sensaciones como el cansancio o el hambre. Puedes sentarte y observar a los animales bebiendo de los manantiales... O actuar de un modo inteligente y pillarte a uno de transporte.**









■ **El problema de los vóxels es que si los miras de muy cerca, decepcionan un poco. ¿Puede Appeal, gracias al uso del mapeado de relieves y de los filtros difuminadores, mantener impolutos sus gráficos? Todas las imágenes de esta página están sacadas del juego. Juzga tú mismo.**

¿QUIEN LO HACE?

Appeal fue fundada en 1995 por un tres programadores, Franck Sauer, Yves Groler y Yann Robert. Su juventud había impresionado a los editores Ubi Soft, que los contrataron para que creasen, en su tiempo libre, el juego *No*, del Commodore 64. Consiguieron vender sólo cuatrocientas copias, pero en el mundo arcade alcanzaron un cierto éxito, sobre todo con *Ultimate Tennis*. Hace cuatro años empezaron con Appeal y con el moto Paradise, que se llama así (*paraíso*) porque querían que sirviese para dibujar paisajes idílicos. La primera vez que vio la luz fue en el juego *No Respect*, también de Appeal, que era un entretenidillo *shoot' em up* de ciencia ficción. En aquella época, el sistema de los vóxels no estaba desarrollado al completo y los rumores contaron que el juego salió a la venta un poco inmaduro porque la compañía necesitaba dinero para desarrollar *Outcast*.



■ Formato: **PC** ■ Desarrollador: **Appeal** ■ Editor: **Infogrames** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **25 de junio**

OUTCAST

Paisajes que avanzan con la acción, aliens beligerantes y musiquillas alucinantes

Bélgica es la patria de Tintín, Hercules Poirot y el chocolate Godiva. Sin embargo, esto no hace que su situación en el mundo de los videojuegos sea puntera. Con todo, esto va a cambiar: el mundo va a doblar la cerviz, reverenciante, ante el país flamenco, porque Appeal, de esta nacionalidad, está a punto de lanzar uno de los más emocionantes juegos de aventuras.

Outcast es una historia de ciencia ficción con una banda sonora un poco pasada de vueltas. El mejor modo de que te hagas a la idea es imaginar una versión PC de *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, pero con más cadáveres que hadas. Según el encargado del proyecto, Olivier Masclef, tiene una «gran visión» que ha necesitado cuatro años de investigaciones en la tecnología PC.El surreal argumento te trae y te lleva por el universo y te hace tomar la personalidad de Cutter Slade, un marinero enviado a proteger un equipo de científicos militares que están reparando su prototipo de conector interdimensional al otro lado del portal. En el país de Adelpha, el exótico territorio que hay en la otra dimensión, pierdes su rastro.

Controlarás a Slade desde dos puntos de vista: primera y tercera persona. Tu objetivo es localizar el conector defectuoso y cumplir con tu misión cuasi divina de guiar a unos campesinos alienígenas. Este mundo consta de seis grandes continentes y, además de la trama principal, habrá más de setenta aventurillas que te mantendrán alerta.

Adelpha no es un lugar lleno de edificios claustrofóbicos, sino un territorio con colinas, campo y praderas. Todo esto funciona gracias a un motor llamado Paradise basado en vóxels. La mayoría de los juegos en 3D funcionan con polígonos. En ellos, cada objeto está integrado por miles de pequeñas formas planas. De este modo, se exprime el hardware al máximo y los objetos exhiben formas redondeadas. Al contrario, los vóxels (píxels volumétricos) son, en esencia, píxels que contienen información acerca del tamaño y la distancia. Además, son escalables (es decir, se puede aumentar o reducir su tamaño sin perder ninguna de sus características) o deformables. Aunque tienden a formar imágenes que parecen llenas de «parches» cuando se observan detenidamente, son fantásticos para mostrar grandes áreas de terreno montañoso y, además, no necesitan de aceleración 3D. Hemos probado el juego en un P266 y es increíble.

Con su aspecto redondeado, los vóxels son muy útiles también para describir "seres vivos". Por lo tanto, Adelpha está densamente poblado. Hay montones de ciudades, con unos doscientos cincuenta personajes en cada una de ellas. De todos modos, no creas que todo el monte es orégano. No todos los personajes con los que te encuentres van a serte «útiles». Slade tendrá que hacer amigos y observar lo que pasa a su alrededor. Habrá escenas muy violentas (hay dieciocho armas, que incluyen dardos narcotizantes, balas ricochet y artefactos nucleares), pero no tanto como se ha comentado por ahí. La mala reputación es algo que se reproduce más que los conejos.

Hay una cosa que el motor Paradise no puede hacer: deformar el paisaje en tiempo real. Por lo tanto, olvida arrasar una ciudad al completo porque te caen mal sus habitantes. El odio es algo privado. De todos modos, no vamos a quejarnos ahora por eso...

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION









■ Sarah Bryant da un patadón. Entonces, Jeffrey se lo devuelve con intereses.

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3tb

A la tercera va la vencida. Doblégate ante el juego más duro de Dreamcast.

■ **EN POCAS PALABRAS** El juego de lucha más complejo del mundo vuelve para honrar a la Dreamcast. Veamos cómo se lo toman los protagonistas musculosos.

Para el resto del mundo, Virtua Fighter es sólo un juego de lucha más (aunque de muy alta calidad) de una larga lista de títulos de este género. Pero para los jugadores japoneses, es mucho más que esto. Es casi una religión. Ya han pasado tres años desde que apareció la primera máquina recreativa llamada Virtua Fighter 3, pero si entras en cualquier bar o sitio donde haya máquinas recreativas de Tokio, aún encontrarás este juego ocupado por aficionados adictos. Pocos videojuegos han disfrutado de un éxito tan largo, sobre todo en el mundo hipercompetitivo de las máquinas recreativas de lucha. En este ámbito, Virtua Fighter es verdaderamente un juego importante.

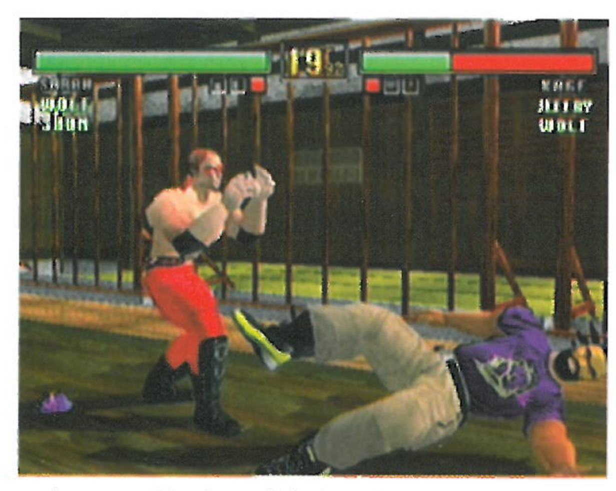
Las causas de este grado de fanatismo se tienen que buscar en el hecho de que se trata de un juego de gran profundidad. Cuanto más juegas, más te das cuenta de que tienes aún muchas cosas para aprender. Muchos jugadores veteranos afirman que dominar del todo *Virtua Fighter* es imposible; hay demasiados factores que uno tiene que asimilar. De hecho, se tarda un año en tener un buen dominio de uno de los personajes (hay 12 en total), y en Japón, donde los juegos se toman muy en serio, este nivel de complejidad se venera.

A simple vista, *VF3tb* («tb» significa Team Battle) es muy sencillo. Sólo hay cuatro botones: patada, puñetazo, cubrirse y esquivar. Y sin duda un principiante se lo puede pasar bomba en uno de los niveles elementales. Hasta llegará a la conclusión de que, como en la mayoría de juegos de lucha, ganar está determinado en parte por el factor suerte, en una especie de juego de «piedra, papel, tijeras» (por ejemplo, si das una patada y tu contrincante da un puñetazo, será él quien reciba; en cambio, si das una patada y el otro esquiva, la próxima recibirás tú).

Pero no te dejes engañar. Si le dedicas un poco de tiempo

■ No te olvides de seguir golpeando a tu contrincante cuando éste se encuentre tumbado.





verás que combinaciones de botones junto con movimientos del joystick te abrirán las puertas a miles de golpes diferentes. Se tarda bastante a descubrir el conjunto completo de golpes y movimientos posibles de un solo personaje, y una vez lo has hecho, tienes que saber utilizarlos en el combate.

Y es aquí donde reluce la genialidad de este juego. Una vez te das cuenta de la inmensidad de cosas que esconde, ves claramente lo lejos que estás de llegar al nivel de comprenderlo de verdad. Hay tantas tácticas, estrategias y detalles, que al principio lo verás muy negro. Pero dedícate un tiempo y verás que no hay otro juego de lucha que lo iguale.

Por una parte, este nivel de complejidad es el punto fuerte de *Virtua Fighter*, pero por otra es lo que alejó de esta serie a muchos jugadores. Así como a *Tekken* o *Street Fighter* puedes pillarle el truco en poco tiempo, llegar a ser bueno en *Virtua Fighter* requiere una importante inversión de tiempo y esfuerzo. Esperemos que el éxito de la Dreamcast animará a la gente a dar este paso.

ESTA CONVERSIÓN TAN PERFECTA ES UNA DEMOSTRACIÓN DE LA POTENCIA QUE TIENE LA DREAMCAST

Creemos que *Virtua Fighter* superará de sobras el test de la conversión a la Dreamcast. A la espera de que llegue la versión PAL dentro de unos meses, le hemos echado un vistazo al disco NTSC. He aquí nuestras impresiones.

Esencialmente, todo el juego está ahí. Todos los personajes, golpes y lugares se han transportado con éxito de la recreativa a la consola. Además, es visualmente impactante. Cuando *Virtua Fighter 3* llegó por primera vez al mundo de la máquina recreativa, utilizando la tarjeta pionera Model 3, era el mejor juego desde el punto de vista gráfico que el mundo había visto. Tres años más tarde aún está en primera posición de la lista, con sólo los juegos de carreras Model 3 de la misma Sega como posibles rivales. Esta conversión tan perfecta es una demostración de la potencia que tiene la Dreamcast. Eso sí, la versión japonesa no es cien por cien como el juego de máquina. Faltan pequeños detalles del fondo y la sombra a veces desaparece cuando saltas. También se da el caso de que en el nivel del pontón flotante puedes seguir luchando aun cuando hace rato que tu personaje está encima del agua. Pero esto es ser demasiado quisquilloso; el juego ya está lo bastante bien como para que Sega se pueda sentir orgullosísima de él. Sobre todo si se tiene en cuenta que es apenas uno de los primeros títulos del nuevo sistema, y que no fue completado con la ayuda de un kit de desarrollo.

Hay que decir que no se ha añadido gran cosa para el nuevo entorno del juego. Un gran juego de máquina



recreativa no se convierte en un gran juego de consola de forma automática, ya que se diseñan con dos finalidades muy diferentes: en un caso se programan para darte una experiencia corta e intensa, y en el otro para que sea un juego a plazo más largo. Te dan puntos por la velocidad con la que completas el modo para un jugador, cosa que te da algo en que centrarte. Además, recupera de la segunda entrega para recreativa el combate Team Battle de tres contra tres, pero esto no añade gran cosa al juego, ya que la única diferencia estriba en que tienes que escoger a tres personajes contra los que quieres luchar en vez de uno. Y como en la mayoría de juegos de lucha, puedes hacerte el modo de un jugador poco tiempo después de estrenar, con tan sólo ir a boleo con el control. Si quieres sacarle el máximo provecho a *VF3tb*, entonces tendrás que utilizar el modo para dos jugadores.

Un último detalle. Muchos de los golpes y movimientos requieren combinaciones de botones muy difíciles de llevar a cabo con el pad. Para practicarlos, es altamente recomendable tener el Arcade Stick de Sega, que se diseñó basándose en el que tenía la máquina recreativa de *VF3tb*.

En resumen, *Virtua Fighter 3tb* es un gran acierto de Sega. Un juego de lucha clásico que merece ser colocado al lado de los mejores. Funciona tanto como título de lucha como programa de demostración de las capacidades de la nueva consola de Sega. Si has ensayado con otros juegos de lucha y quieres avanzar en esta dirección, aquí es donde la lucha empieza en serio.

FICHADO

VIRTUA FIGHTER 3tb

FORMATO: DREAMCAST
DESARROLLADOR: SEGA AM2/GENKI
EDITOR: SEGA
DISPONIBLE: OTOÑO 99
JUGADORES: 1

■ **Mucha gente compara VF3tb con Tekken, pero no te dejes engañar: los personajes de Sega son mucho más variados en cuanto a estilo de lucha, y ofrecen una gama más compleja.**













LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





DREAMCAST

SONIC ADVENTURE

Sega eriza el erizo. Digo, riza el rizo





■ **EN POCAS PALABRAS:** Éste es el juego que todos esperamos ansiosos. Sonic vuelve con un juego para la Dreamcast que va a por todas. ¿De dónde saca las fuerzas el endiablado erizo?

Desde la Sega Master System hasta la Saturn, Sonic ha permanecido mascota y personaje principal de la Sega. Como tal es uno de los pocos iconos reconocibles del mundo de los videojuegos. Hasta tu abuela —sí, la que vive en Las Hurdes— podría reconocerlo en una rueda de reconocimiento si éste le robara su bolso. Pero no hay poder sin responsabilidad, y esto significa que Sega tiene que confiar en que Sonic consiga para la Dreamcast lo que Mario hizo para la N64.

Así que, ¿es bueno *Sonic Adventure*? De hecho, se trata de dos juegos en uno: hay la parte «Sonic» y después hay también la parte «Adventure». Son muy distintas, de forma que las comentaremos individualmente. Por descontado, te estamos hablando de la versión NTSC del juego. La versión que realmente te interesa, esto es, la PAL, se comercializará en España a partir de otoño, y puede que sea algo distinta. Señalaremos las diferencias en próximos reportajes.

El elemento «Sonic» es muy parecido al estilo arcade de *Sonic the Hedgehog*. Seguirás recogiendo anillos (y la Dreamcast también hará «ping» cada vez que atrapes uno). A los malos se les mata saltando encima de su cabeza. Si te sale mal, Sonic recibirá un golpe y tus anillos irán rodando en todas direcciones. Hay potenciadores escondidos dentro de pequeños televisores. Sonic sigue siendo capaz de conseguir velocidad extra acurrucándose en forma de pelota. Si alguna vez has jugado a *Sonic*, ya sabrás lo que tendrás que hacer en cada momento.

La diferencia reside en el hecho de que el juego es en 3D. Y por suerte ha quedado súper bien, mucho mejor que *Super Mario 64* de la N64, y considerablemente mejor que otros títulos de Dreamcast que hemos visto hasta ahora. Los juegos de Sonic siempre han tenido mucho que ver con la idea de velocidad, y aquí también nos encontramos con que uno se pasa una buena parte del rato corriendo, en este caso «pantalla adentro». El mundo virtual de Sonic pasa volando por ambos lados de la pantalla, dándonos



■ **Sonic, hablando en japonés. Esta versión nipona de Sonic tiene el mismo problema que la versión japo de Metal Gear Solid, donde la gran cantidad de texto añade dificultad al juego. Por suerte, esto quedará resuelto con la versión PAL.**





una idea de la potencia que se gasta ese artefacto cuadrilátero de color blanco.

Te puedes parar y mirar a tu alrededor. Además, no estás forzado a seguir un recorrido en concreto. Puedes explorar caminos apartados, buscar atajos y rastrear zonas en busca de objetos escondidos. La cámara gira mediante los botones «gatillo», y puedes mirar a tu alrededor mediante el D-pad. Pero lo que realmente engancha de *Sonic Adventure* es ir a toda pastilla pantalla a través, así que a menudo te saltarás rutas alternativas y atajos con tal de no tener que rebajar tu velocidad.

Además, ¡hay tantas cosas para ver! Te quedarás boquiabierto cuando llegues al final del primer nivel, donde tienes que correr por encima de un puente que se está derrumbando y la cámara se gira de repente para mostrar a unos tiburones que te persiguen cargándose los tablones de madera. Un remolino gigante es el protagonista del nivel siguiente, y los efectos especiales gráficos son espectaculares cuando te recoge de una plataforma y te deja en otra. Sin duda alguna, *Sonic Adventure* es un compendio de virguería gráfica hasta ahora nunca visto en una consola.

Sin embargo, en ciertos momentos parece como si la cámara no fuera capaz de mantenerse al ritmo trepidante de la acción. Aunque tal vez esté hecho adrede para que digamos: «es un juego tan rápido que ni la cámara puede con él». Por otra parte, mantener a Sonic de pie sobre un tramo recto y estrecho es a veces bastante difícil. Asimismo, y al igual que en los otros juegos de Sonic, en más de una ocasión tienes la sensación de no ser más que un pasajero en una atracción de montañas rusas, ya que la acción ya está predeterminada y te limitas a disfrutar de la experiencia.

Pero pasemos ahora a la parte «aventurera» del juego. Entre nivel y nivel te encontrarás en un animado pueblo turístico. Vale la pena explorarlo, aunque sólo sea para disfrutar del paisaje y de los gráficos. Los coches se detienen para dejarte cruzar, el agua se riza cuando te lanzas a la piscina, Sonic deja las marcas de sus zapatos en la arena... Puedes volver a niveles anteriores jugando con otro personaje (por ejemplo Tails, Knuckles o Amy) una vez lo hayas rescatado de algún lugar del juego. Acceder a un nuevo nivel es posible una vez hayas completado el anterior.

TE PUEDES PARAR Y MIRAR A TU ALREDEDOR. ADEMÁS, NO ESTÁS FORZADO A SEGUIR UN RECORRIDO EN CONCRETO

Pero en lo que realmente se basa esta parte del juego es en hablar con la gente. Y teniendo en cuenta que el 90% de la comunicación se da en forma de texto en japonés, la cosa se vuelve un poco complicada. No es un problema que convierta el juego en injugable, sino más bien uno que requerirá que pierdas un buen rato probando a ver si aciertas lo que se espera de ti. Evidentemente, cuando el juego llegue al mundo occidental ese problema quedará solventado.

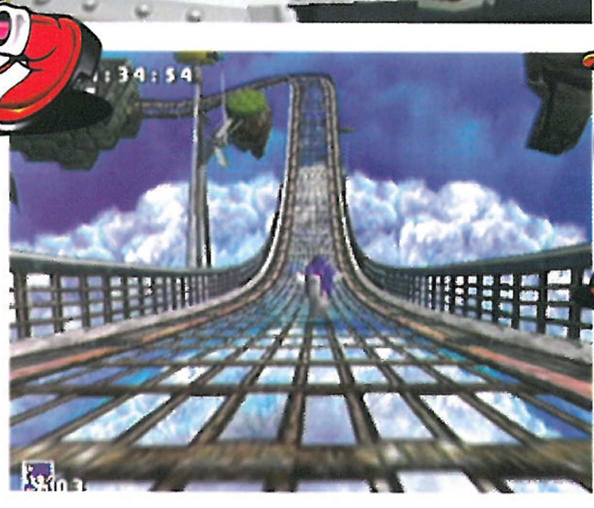
En suma, ¿cuál es nuestra opinión del juego? *Sonic Adventure* nos fascina visualmente y es muy entretenido. Es como ir a Port Aventura. Los niveles de arcade son breves y geniales, sólo que entre uno y otro tendrás que «hacer cola» en la parte «Adventure» durante un buen rato.

FICHADO

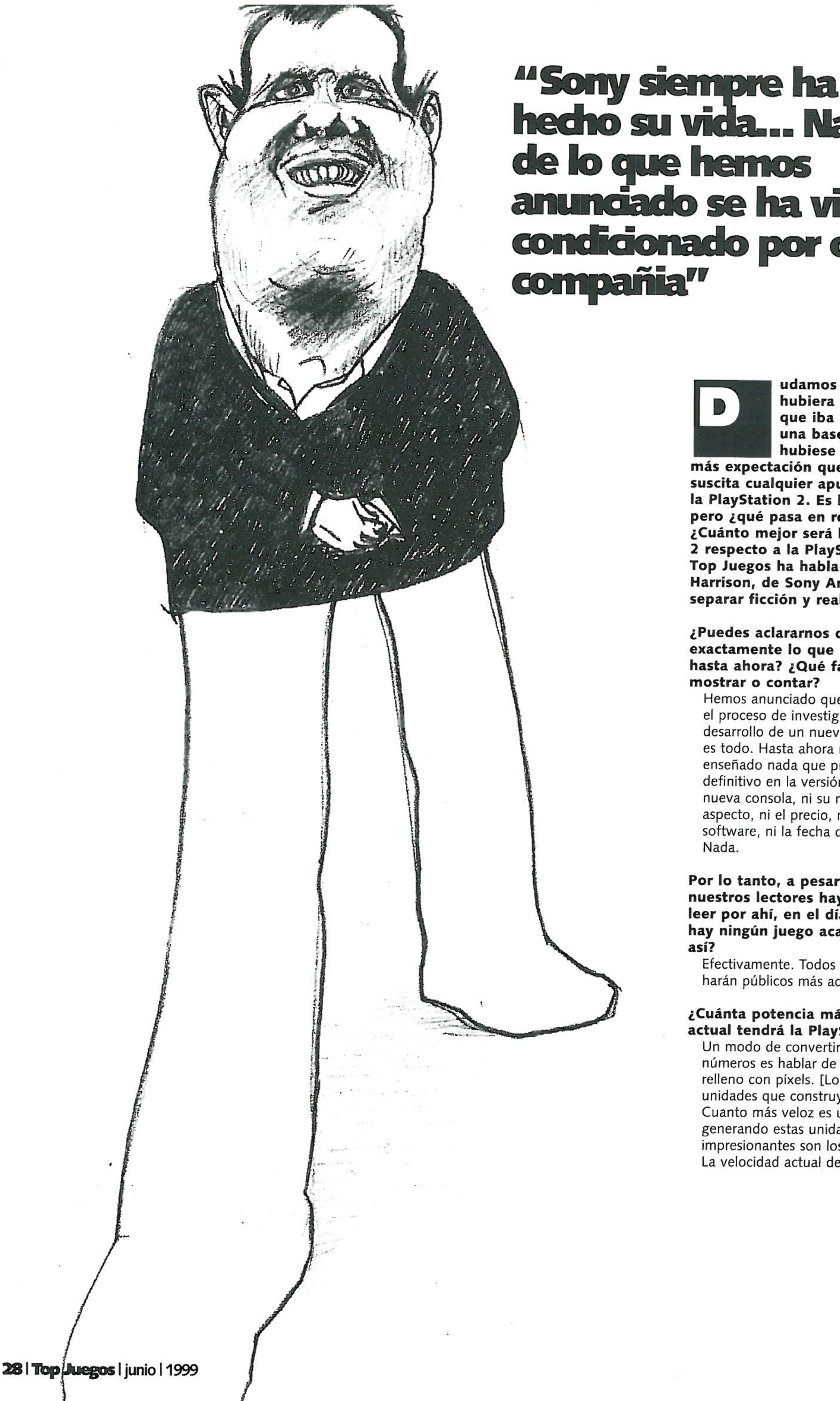
SONIC ADVENTURE
FORMATO: DREAMCAST
DESARROLLADOR: SONIC TEAM
EDITOR: SEGA
DISPONIBLE: OTOÑO 99
JUGADORES: 1



■ Igual que en Godzilla, el VM de la Dreamcast juega un papel en Sonic Adventure. Para criar a tu monigote de LCD tienes que encontrar un huevo en el juego principal y llevarlo a una máquina especial (como puedes ver a tu izquierda). Una nueva vida nacerá, y podrás poner al recién nacido en el patio junto a los otros animalillos que hayas rescatado.



■ A tu izquierda: la sección de las montañas rusas (Windy Valley). Es lo más rápido que habrás visto en tu vida en una consola.



"Sony siempre ha hecho su vida... Nada de lo que hemos anunciado se ha visto condicionado por otra compañía"

Phil Harrison

Dudamos que si Sony hubiera anunciado que iba a establecer una base en Marte, se hubiese levantado más expectación que la que suscita cualquier apunte acerca de la PlayStation 2. Es lo nunca visto, pero ¿qué pasa en realidad? ¿Cuánto mejor será la PlayStation 2 respecto a la PlayStation actual? Top Juegos ha hablado con Phil Harrison, de Sony América, para separar ficción y realidad.

¿Puedes aclararnos qué es exactamente lo que hemos visto hasta ahora? ¿Qué falta por mostrar o contar?

Hemos anunciado que se ha acabado el proceso de investigación y desarrollo de un nuevo sistema. Eso es todo. Hasta ahora no se ha enseñado nada que pueda ser definitivo en la versión final de la nueva consola, ni su nombre, ni su aspecto, ni el precio, ni los planes de software, ni la fecha de lanzamiento. Nada.

Por lo tanto, a pesar de lo que nuestros lectores hayan podido leer por ahí, en el día de hoy no hay ningún juego acabado, ¿es así?

Efectivamente. Todos esos detalles se harán públicos más adelante.

¿Cuánta potencia más que la actual tendrá la PlayStation 2?

Un modo de convertir los gráficos en números es hablar de velocidad de relleno con píxels. [Los píxels son las unidades que construyen la imagen. Cuanto más veloz es un ordenador generando estas unidades, más impresionantes son los gráficos].
La velocidad actual de relleno con

Phil Harrison

La efectista presentación que ha hecho Sony de la tecnología que hará funcionar la PlayStation 2 es, de momento, la noticia más importante del mundo de los videojuegos en lo que llevamos de año. ¿Qué pasará ahora?

píxels de la PlayStation es de 66 MegaPíxels por segundo. En la PlayStation 2 este índice será de 2.400 MegaPíxels por segundo. Esto representa, aproximadamente, multiplicar por tres el rendimiento del excelso Silicon Graphics Infinite Reality Engine 2 y unas veinte veces el de un Power VR (la tecnología en la que se basa la Dreamcast). De este modo, el Sintetizador de Gráficos de la PSX2 es el chip de gráficos más rápido del planeta y con mucha diferencia.

Y los gráficos son sólo la mitad de la historia...

Por supuesto. El segundo punto fuerte de la PlayStation 2 es el «Emotion Engine», un nuevo procesador de la CPU que maneja todos los datos necesarios para la geometría en 3D y la compleja simulación física. Esto significa que los juegos serán mucho más inteligentes. Ahora será posible añadir realismo no sólo en el aspecto de los personajes y decorados del juego, sino en su pensamiento y comportamiento.

¿Cuán importante es esto que nos cuentas? ¿Cómo serán los juegos?

Esto es importante, muy importante. Los juegos serán increíbles; estoy impaciente por ver los equivalentes para PlayStation 2 de Resident Evil, Metal Gear Solid, Tomb Raider, Crash GT, etc.

¿Cuál ha sido la reacción de los desarrolladores ante la PS2?

No sé de ninguno que no esté encantado. Creo que todos esperaban noticias impresionantes, pero no tan impresionantes.

Habéis dicho que la PSX 2 será lanzada antes de que acabe el «presente año fiscal japonés». ¿Puedes darnos algún dato más preciso?

Bien, dependemos de los juegos. La producción de hardware es un proceso científico, podemos decir cuándo empieza y cuándo acaba. El desarrollo de los juegos, sin embargo, es distinto y no hablaremos de fecha de lanzamiento hasta que tengamos una idea exacta de cómo va el desarrollo de los juegos y cuándo estarán listos.

De todos modos, puedo decir a vuestros lectores que pretendemos presentarla antes de marzo del 2000 en Japón y en otoño en Estados Unidos y Europa.

La PlayStation 2 se basa en DVD. ¿Qué ventajas aporta a los jugadores? La mayoría de juegos con montones de secuencias de vídeo son una porquería...

El DVD es un formato muy útil para almacenar enormes cantidades de datos en un CD. Respecto a los juegos, nos permitirá unos mundos mucho más detallados y personajes, sonidos y animaciones mucho más ricos.También significa que podremos utilizar la compresión de vídeo MPEG2 en el DVD y que su calidad gráfica será equiparable a cualquier cosa que puedas ver por televisión. En algunos aspectos, esto hará que los juegos sean mejores, pero no va a significar la omnipresencia de estúpidas secuencias de vídeo en las que no pasa nada interesante.

¿Y qué pasa con todo ese rollo de la compatibilidad? ¿Podrá la gente utilizar sus juegos antiguos en la PlayStation 2?

Está claro que la incompatibilidad entre las dos PlayStation sólo nos causaría problemas. Sin ir más lejos, imagina que le regalas la PlayStation a un hermano o hermana más pequeños cuando te compras la PlayStation 2... De todos modos, la razón real para que sean compatibles es para ayudar a definir PlayStation como formato, más que como plataforma de videojuegos. Con más de tres mil títulos disponibles en todo el mundo, esperamos que muchos consumidores vean la plena vigencia de su colección de videojuegos como algo bueno. También significa que los jugadores pueden continuar comprando juegos PlayStation sabiendo que la consola nueva (y las siguientes) los aceptará. La gente que no tiene la PlayStation actual (¿hay alguien ahí?), pero que se comprará la PSX2 podrá acceder al vastísimo catálogo de juegos de la PlayStation original.

Lo nunca visto

■ Phil Harrison es el vicepresidente de Investigación y Desarrollo y Relaciones con Compañías Asociadas de Sony Computer Entertainment. Además de tener el trabajo con el nombre más largo del mundo, es el corazón del proyecto PlayStation 2.

A lo largo de la entrevista, Phil se cuidó mucho de endilgarle un nombre concreto al nuevo sistema. Es interesante que Sony no tenga aún un nombre para su nueva criatura. De todos modos, para entendernos, hablamos del nuevo sistema como «PlayStation 2».

Respecto a la potencia del «nuevo sistema de Sony»... Eclipsa cualquier —es decir, CUALQUIER— plataforma de videojuegos que haya habido nunca. Olvida los arcade, esto es mejor. Ten presente *Jurassic Park* o *Bichos*. Este es el nivel de gráficos del que hablamos. De hecho, las únicas malas noticias de las últimas noticias de Sony es que tendremos que esperar alrededor de un año y medio para que la consola llegue a Europa. Otoño del milenio próximo, ¿no te suena muy, muy, muy lejanoooo?

¿Entonces, cuál es el futuro de la PlayStation actual?

¡Espléndido! Sony continuará lanzando juegos buenísimos en ese formato y no tiene la más mínima intención de abandonar a los cincuenta millones de usuarios que han apostado por ella. Sabemos que este público no nos va a abandonar de buenas a primeras y creo que los terceros en discordia en este negocio (los editores y desarrolladores) apreciarán los beneficios comerciales de seguir produciendo juegos para el sistema.

Ahora que habéis anunciado las especificaciones de la PlayStation 2, ¿creéis que en Sega están muy asustados?

Sony siempre ha hecho su vida, sin pensar en los demás, tanto desde el punto de vista técnico como de negocios. Nada de lo que hemos anunciado se ha visto condicionado por otra compañía o producto.

¡Anda ya! Dale un poco de vidilla a la entrevista...

¿Qué queréis que diga? Todo el mundo sabe cómo actuamos y no tengo por qué echar leña al fuego.





«Si un adversario hace una buena jugada, la próxima vez que la intente, yo ya estaré de vuelta e incluso habré utilizado esa misma jugada con otro contendiente.»

Dennis Fong, Londres

Thresh

El campeón del mundo de Quake nos habla de apodos guays, de los videojuegos como otro deporte espectáculo, del futuro de los shooters y de cómo machacar sin que nunca te machaquen.

Thresh es el precursor de lo que pronto será una larga lista de jugadores profesionales, esto es, de personas que juegan con videojuegos a nivel de competición con el objetivo de conseguir un premio. Thresh ha ganado ya más de 100.000 dólares y un Ferrari (gentileza del diseñador de Quake, John Carmack) en premios. Ahora que Estados Unidos se le ha quedado pequeño, ya piensa en ampliar sus horizontes: está planeando cómo conquistar el resto del mundo. Un día antes de la celebración de la fiesta «Quakeadelica» en la discoteca londinense Ministry of Sound´s, acorralamos a Thresh en un cibercafé para sonsacarle cómo se llega a ser uno de los mejores jugadores del mundo.

Antes que nada, ¿por qué Thresh?

El apodo viene de Threshold (Umbral), que es el nombre que utilizaba cuando jugaba con los RPG, ya que quería que mis adversarios se sintieran en el «umbral del terror». Pero un día conecté con un nuevo servidor de juegos en el que el nombre no entraba, así que lo reduje. No supe que Thresh existía hasta que un día consulté en el diccionario y vi que significaba «golpear repetidamente».

Aquí en Europa no estamos acostumbrados a estos grandes torneos en los que tú participas. ¿Cómo están organizados?

Normalmente, se empieza con una partida en plan masivo: todos contra todos hasta que sólo quedan 128 jugadores. Luego ya se empieza a jugar uno contra uno hasta que sale un ganador. El día que gané un deathmatch en un torneo de Doom empezó mi carrera hacia el éxito. Eso fue en 1995 y salió en las noticias locales de mi ciudad , Los Altos, California. Después vino una espiral de triunfos que me llevó hasta la final del campeonato de Quake en el gran show de videojuegos que se organizó en Atlanta el año pasado.

¿Qué dijeron tus amigos?

Pues del rollo de «¿Se puede saber qué pintabas en las noticias? Oye, ¿ése eras tú?». Se me hizo raro. Antes de eso yo era un chico normalillo que iba a una escuela corriente. Esperaba que se hiciera de noche para jugar a Doom en casa, porque es cuando hay menos tráfico en Internet, así que nadie tenía ni idea de lo bueno que yo era.

¿Cuál es el secreto de tu éxito?

Creo que la diferencia radica en mi forma de enfocar el juego. Si un adversario hace una buena jugada, la próxima vez que la intente, yo ya estaré de vuelta e incluso habré utilizado esa misma jugada con otro contendiente. Pero hay un montón de jugadores buenos y cualquiera puede machacarme un día de estos.

Como hizo Reptile en la Liga Profesional de Jugadores hace bien poco...

Sí, al saber que podía ganarle me confié demasiado. Íbamos 10-0, me relajé y me dio una buena tunda. Aunque después conseguí recuperarme y acabé ganando. Les estuvo bien empleado a los que pensaban que me vendría abajo y que perdería.

¿Por qué crees que Doom y Quake son tan populares?

Porque te sumerges en ellos. Si juegas de noche con las luces apagadas es que te caes de la silla, sobresaltado. A mí me ha pasado. Hay gente que mira la pantalla de hurtadillas para ver lo que hay al rodear la esquina. Es increíble.

Te preocupa que la violencia en juegos como Quake sea un poco demasiado realista?

Los juegos, al igual que las películas, están sujetos a calificación por edades, así que no entiendo por qué hay tantas quejas. De todas formas, los gráficos son aún bastante cutrillos. Cuando veo cabezas rodando por el suelo es que me da la risa.

¿Así que las cabezas rodantes son una de tus secciones favoritas de Quake II?

No, mis secciones favoritas son de Quake. Si Quake II tuviera la física de Quake, podrías deshacerte de esos tipos atizándoles con cohetes. Eso molaría.

¿Quién es Thresh?

Thresh, también conocido como Dennis Fong. Se vio catapultado a la fama en 1997 al ganar el primer torneo oficial de *Quake* en la America's Electronic Entertainment Expo –E3 para los amigos- en Atlanta. Este éxito hizo que se planteara jugar profesionalmente y ahora recorre Estados Unidos y el mundo entero participando en torneos y enfrentándose a todos los contendientes. Hace poco ganó en Seattle el torneo de la Liga de Jugadores Profesionales que organiza el fabricante de procesadores AMD y eso que, por primera vez, perdió una partida en público. Menos mal que fue jugando contra su amigo, que también tiene un nombre vistoso: Reptile. Thresh ha creado también recientemente una empresa que edita libros de estrategia y una sede Web (www.gamers.com) dedicada a últimas noticias de juegos *on-line*. Thresh forma parte del clan Death Row de Quake y su patrocinador es Microsoft. Promociona diversos productos a cambio de bonitas sumas de dinero.

¿Así que prefieres el original, eh? ¿Y qué piensa John Carmack de esto?

Me han criticado por quejarme de Quake II, pero lo único que digo es que para la mayoría Quake es bastante mejor. Y todo el mundo se daría cuenta de ello en el momento en que se sentaran y empezaran a jugar. Quake II es divertido, sí, pero demasiado lento. De hecho, las opciones multijugador dieron un paso atrás.

Pero tú participaste en las pruebas del Quake II. ¿Por qué no le contaste al creador id todo esto?

A id no le preocupaban demasiado las opciones multijugador. Estoy en contacto con id pero incluso el diseñador de niveles, John Romero, admite que se cometieron errores. Quake III tendrá un ritmo mucho más rápido y eso me motiva mucho. Cuando id dijo que iba a concentrarse en las opciones multijugador...

... ¿te caíste de la silla?

Si alguien sabe cómo hacerlo. Ése es id. Ésta vez se está haciendo bien . Y John Carmack es un genio.

¿A qué otros juegos juegas?

He ganado algunos torneos de Warcraft II y, a veces, juego a Riven. Normalmente, no me gustan los juegos con un solo jugador aunque probablemente haré una excepción con Half-Life, de Sierra. He visto algunas imágenes y son increíbles.

Aparte de id, tú debes ser el experto en shoot 'em ups en 3D. ¿Cuál crees que será el siguiente gran paso adelante de los juegos al estilo Quake?

Cuando realmente empiece a despegar la opción de juego on-line, los juegos se profesionalizarán y se convertirán en otro deporte–espectáculo. La siguiente generación de juegos ya será diseñada teniendo en cuenta a los jugadores profesionales. Si las compañías consiguen hacer todo esto y disminuir la violencia, quizá veamos patrocinadores como Coca-Cola y Pepsi. Y tal vez en un futuro próximo podremos ver a otros muchos Treshes...

Deathmatch

Nuestro ránking de los más vendidos mezcla churras con merinas. ¡Viva dadá! ¡Arriba el caos!

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19
Fuente Game Boy Top 10: Global Game

PC Top 10

1. Resident Evil 2 — Virgin
2. Comandos: Má allá del deber — Proein
3. Super Bike World Championship — EA
4. Half-Life — Dynamic Multimedia
5. Baldur's Gate — Proein
6. Rainbow Six — Proein
7. Sim City 3.000 — EA
8. Silver — Infogrames
9. X-Wing Alliance — EA
10. Railroad Tycoon II — Proein

PSX Top 10

1. Ridge Racer Type 4 — Sony
2. Bichos — Sony
3. Tomb Raider II (PLAT.) — Proein
4. Need for Speed: Road Challenge — Sony
5. Mónaco GP 2 — Ubi Soft
6. Hard Edge — Infogrames
7. Crash Bandicoot 2 (PLAT.) — Sony
8. Resident Evil 2 — Virgin
9. Tekken 3 — Sony
10. Soul Blade (PLAT.) — Sony

N64 Top 10

1. Beetle Adventure Racing — Ea
2. Mario Party — Nintendo
3. FIFA 99 — EA
4. South Park — Acclaim
5. Zelda 64 — Nintendo
6. Turok 2 — NSC
7. Quake — Infogrames
8. Mission: Impossible — Psygnosis
9. NBA Live 99 — EA
10. V-Rally — Infogrames

Game Boy Top 10

1. Zelda DX (C.) — Nintendo
2. Wario Land 2 (C.) — Nintendo
3. Turok 2 — Acclaim
4. Bugs Bunny — Infogrames
5. Game & Watch Gallery 2 — Nintendo
6. Mickey — Infogrames
7. Donkey Kong Land 2 — Nintendo
8. Tamagotchi — Bandai
9. V-Rally — Infogrames
10. All Star Tennis — Ubi soft

Top 10 Japón
(Todos los sistemas)

1 Final Fantasy VII PSX
2 Nintendo All-Star Smash Brothers N64
3 Banjo-Kazooie N64
4 Option Tuning Car Battle 2 PSX
5 Dragon's Quest Monsters: Terry's Wonderland GB
6 Yu-Gi-Oh! Dual Monsters GB
7 Simple 1500 Series Vol. The Mahjong PSX
8 Space Ship Yamato PSX
9 Pokemon Cards GB
10 Sega Rally 2 DC

Top 10 EE. UU
(Consolas)

1 Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
2 WCW/nWo: Thunder PSX
3 Metal Gear Solid PSX
4 South Park N64
5 Star Wars: Rogue Squadron N64
6 Pokemon Blue GB
7 Pokemon Red GB
8 Crash Bandicoot 2 PSX
9 Knockout Kings PSX
10 GoldenEye 007 N64

Top 10 G.B.
(Todos los sistemas)

1 Metal Gear Solid PSX
2 Bichos PSX
3 Star Wars: Rogue Squadron N64/PC
4 Alpha Centauri PC
5 FIFA 99 PSX/PC
6 Sim City 3000 PC
7 Grand Theft Auto (Platinum) PSX/PC
8 Premier Manager '99 PSX
9 The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
10 Tomb Raider (Platinum) PSX/PC

■ Resident Evil 2 de Virgin arrasa los Pc's.



¡CRASH! ¡BANG! ¡ROOOOM!

Y EN LA POLE POSITION...

14 páginas de alto octanaje en un súper reportaje sobre el género más trepidante

34 ¿Qué buga?
Los expertos analizan 12 juegos.

40 Off-road
Arrolla peatones inocentes (virtualmente, claro).

42 Si bebes no conduzcas
No, si es horchata no cuenta, bobo.

43 Driver!
La gran promesa.

44 La guerra de los sexos
Chicos o chicas, ¿quiénes conducen mejor?

46 Calentando motores
Te descubrimos las futuras estrellas del género.

ESPECIAL CARRERAS

¿QUÉ BUGA?

■ ¡Y es una clamorosa victoria del equipo Ford, con el número 20 haciéndose con las cuatro primeras posicioneees!

¿QUÉ JUEGO DE CARRERAS ES EL MEJOR? EL CONDUCTOR PROFESIONAL, EL DESARROLLADOR DE JUEGOS Y EL JUGADOR DE ELITE DAN UNA VUELTA DE PRUEBA CON 12 JUEGOS DE CARRERAS.

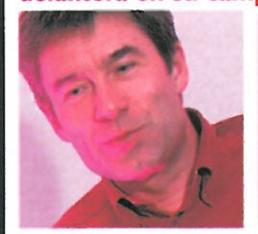
En Top Juegos hemos jugado a una infinidad de títulos de carreras. De hecho, hemos jugado a todos. Sabemos cuáles son geniales, cuáles son aburridos hasta dormirte, cuáles deben ir derechos al cubo de la basura, y así sucesivamente; pero de ningún modo nos pondríamos la etiqueta de conductores expertos.

Ni están nuestras cabezas rebosantes de conocimientos técnicos. Y, lo creas o no, hay mucha gente por ahí a la que conducir y los juegos de conducción les gustan incluso más que a nosotros. ¿Qué pensarán ellos de la actual oferta de juegos de carreras?, nos preguntábamos.

Y decidimos descubrirlo. Llenamos nuestra mochila de consolas, PC, volantes, un dictáfono en Mini Disc y 12 juegos que elegimos como representación de toda la variedad de experiencias en los títulos de conducción actuales. Después salimos a la búsqueda de tres personas. Tres expertos en sus campos que pudieran valorar extensamente cada título en términos de realismo, habilidad técnica y diversión pura y genuina. ¿Los encontramos? Por supuesto que sí.

Nuestros especialistas de conducción

Conoce a nuestros tres examinadores; cada uno lleva la delantera en su campo.



Tiff Needell

Evalúa los juegos por su: REALISMO

Periodista deportivo de prestigio internacional y toda una personalidad de las carreras, Tiff lleva a sus espaldas décadas de experiencia como piloto en la vida real. Nombra una disciplina, TOCA, F1, Rally o NASCAR, y Tiff es capaz de detallar sus deleites y sus trabas con información de primera mano. En su tiempo libre juega con la arcade de *Sega Rally*.



Andrew Percella

Evalúa los juegos por su: SOLVENCIA TÉCNICA

Andrew es Director de Programación en Eutechnyx Software, el equipo detrás de títulos de carreras para PSX tales como *Max Power Racing* y *Total Drivin'*. Andrew sabe exactamente hasta dónde pueden llegar las consolas y los PC, y su trabajo consiste en valorar los logros técnicos y los fallos de cada juego de carreras nuevo tan pronto como aparece. También está dispuesto a señalar lo mejor de los juegos de desarrolladores rivales.

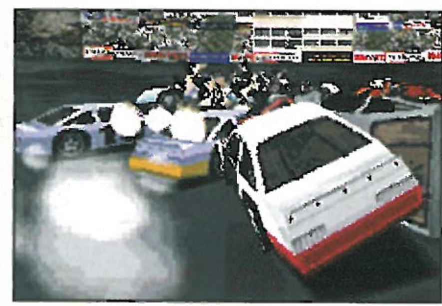


Jonathan Davies

Evalúa los juegos por su: JUGABILIDAD

Jugador experto desde mucho antes que la mayoría de gente empezara a jugar con coches de juguete, Jonathan puede precisar el índice de emoción de un juego con decimales y todo. Ha dirigido varias revistas de videojuegos y es un colaborador de lujo de la revista.





Colin McRae Rally

- Sistema: **PlayStation y PC**
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Codemasters**
- Precio: **8.490 pesetas**

- Número de coches para pilotar: **8**
- Número de circuitos: **48 + 4 fases especiales**
- Número de oponentes por ordenador: **0**
- Número de jugadores: **1-8**
- Condiciones climáticas: **sí**
- Coches dañables: **sí**
- Lo mejor: **la sensación realista de los neumáticos sobre el polvo.**

Abonado al palco de los más vendidos desde 1998, Colin McRae Rally te precipita de forma vertiginosa por el campo con sólo tu coche, un copiloto y un mapa por compañía. Los únicos sonidos perceptibles son los del motor y el de las instrucciones vociferadas a tu oído.

Destruction Derby 2

- Sistema: **PlayStation y PC**
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Reflections**
- Precio: **3.490 pesetas**

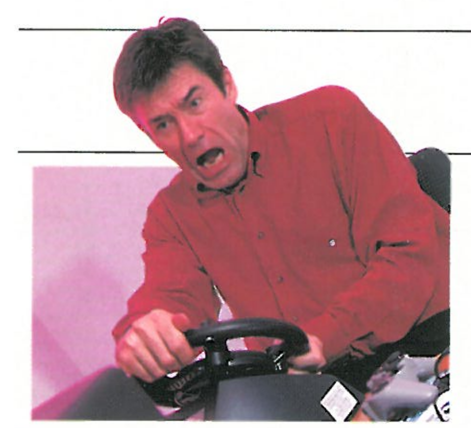
- Número de coches para pilotar: **20**
- Número de circuitos: **7**
- Número de oponentes por ordenador: **19**
- Número de jugadores: **1**
- Condiciones climáticas: **no**
- Coches dañables: **oh, sí**
- Lo mejor: **chocar contra los coches parados.**

Desarrollado por el equipo detrás de Driver, DD2 es un juego de carreras al estilo arcade en el que la velocidad intensa, los saltos horripilantes y las colisiones múltiples son indispensables. Tus descabellados rivales por ordenador acaban sobre sus techos con una regularidad sorprendente.

Nuestro veredicto

Colin McRae Rally: Este juego ha tomado un rumbo nuevo con respecto a los títulos de carreras habituales, con el tiempo y el daño del coche como únicos oponentes. La variedad del terreno y unos controles perfectos proporcionan un efecto de conducción real. ★★★★★

Destruction Derby 2: Un título de carreras y colisiones que ofrece emoción al límite, junto a gráficos impresionantes, auténtica velocidad y coches por ordenador inteligentes. ★★★★



Tiff Needell

Colin McRae Rally: «Esto es fantástico, las imágenes son imponentes y ayudan a que te sumerjas en toda la experiencia del juego, haciéndote sentir que realmente estás compitiendo en la campiña. La naturaleza del juego se adapta perfectamente a los controles de la PlayStation, por lo que no tienes ningún problema cuando quieres girar en una curva o derrapar. Las órdenes del copiloto son también muy precisas. Es la propuesta más realista de esta selección de juegos.» ★★★★★

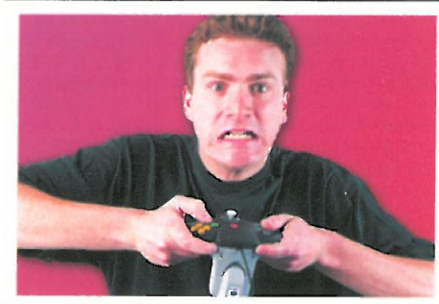
Destruction Derby 2: «Ooh, no, yo quiero conducir de verdad. Esto ni siquiera intenta ser realista, hay demasiados saltos estúpidos y demasiados choques; un conductor de verdad nunca se dirigiría a un bache si sólo tuviese un 50% de probabilidad de acabar de pie. Y me duelen los oídos: los motores de los coches suenan como máquinas de coser. Todos estos porrazos y choques significan que se trata, lo más probable, de un buen juego para niños.» ★



Andrew Percella

Colin McRae Rally: «La velocidad de los cuadros de imagen es suave, el motor de gráficos es vigoroso y el modelo físico es muy realista. La forma en que el coche rueda, por ejemplo, es muy acertada. Obviamente, Colin McRae es una versión adaptada del TOCA de Codemasters, pero los problemas que echaron a perder ese juego no aparecen aquí porque sólo se ocupa de un coche a la vez. En conjunto, se trata de otro lanzamiento de gran calidad de Codemasters.» ★★★★★

Destruction Derby 2: «El modelo físico es bastante bueno —realista en su justa medida— y una buena representación de cómo los coches reaccionan a los impactos en la realidad. Reflections ha evitado que el juego acabe siendo injugable atenuando los daños sufridos, en comparación a cómo se magullaría un coche de verdad. Tiende a haber una reducción de la marcha cuando sufres un choque grave.» ★★★



Jonathan Davies

Colin McRae Rally: «Cuando has maximizado tu destreza con los juegos de carreras basados en circuitos asfaltados, el coche de *Colin* te da una curiosa sensación de ingravidez e irrealidad. Pero la verdad es que ésa es la sensación real que producen los coches de rally cuando se deslizan sobre barro, nieve y gravilla. Una vez te has acostumbrado, puedes incluso completar algunas fases sin haber mirado adelante una sola vez; es un material excelente. Su estructura de rallies alrededor del mundo cada vez más duros garantiza todo un reto a largo plazo, y el modo para dos jugadores es súper competitivo.» ★★★★★

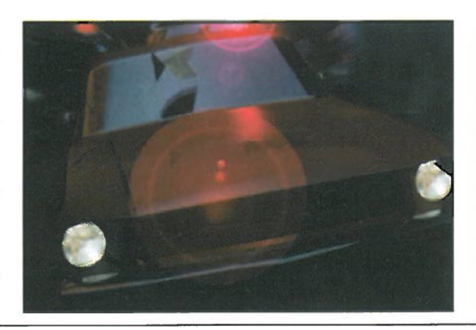
Destruction Derby 2: «¿No creéis que los juegos envejecen muy deprisa? *Destruction Derby 2* parece una reliquia del neolítico y sólo tiene un par de años, aunque ofrece una gran velocidad. Poder hacer trizas a tus oponentes no aporta nada especial, aparte de ser novedoso, y no es probable que te enganche por mucho tiempo. Pero es excelente enviar al hombre que ocupa la primera posición a una de esas rampas de inclinaciones imposibles y ver cómo se pone sobre dos ruedas para acabar deslizándose sobre el techo. Bravo.» ★★★

Conclusión

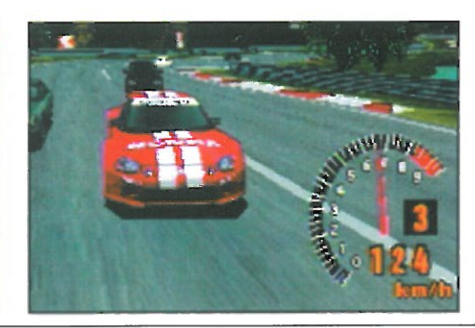
Colin McRae Rally: **Aunque tardas un poco en adaptarte a él, el manejo realista y los gráficos impresionantes de Colin McRae te ayudan a disfrutar a fondo con la partida. Tu amigo en el asiento de pasajeros también ayuda a combatir la soledad.**

Destruction Derby 2: **En el aspecto técnico, Destruction Derby 2 demuestra haberse quedado anticuado, pero todavía ofrece unas vueltas gozosas y trepidantes que derivan en ese tipo de colisiones horribles con las que antes sólo podíamos soñar.**









Driver

- Sistema: **PlayStation y PC**
- Editor: **NSC/GT**
- Desarrollador: **Reflections**
- Precio: **No disponible**
- Número de coches para pilotar: **varios**
- Número de circuitos: **4 ciudades**
- Número de oponentes por ordenador: **a montones**
- Número de jugadores: **1**
- Condiciones climáticas: **sí**
- Coches dañables: **sí**
- Lo mejor: **volcar un coche de la poli.**

Driver te permite conducir a gran velocidad a través de una ciudad norteamericana modelada con precisión, montar en los bordillos y esquivar barricadas. Las misiones que debes cumplir van desde perseguir a otro coche y escoltar a ladrones de bancos de vuelta a casa, a simplemente evitar que se raye la chapa.

F1 World Grand Prix

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Paradigm**
- Sistema: **N64**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Número de coches para pilotar: **11**
- Número de circuitos: **17**
- Número de oponentes por ordenador: **21**
- Número de jugadores: **1-2**
- Condiciones climáticas: **sí**
- Coches dañables: **sí**
- Lo mejor: **seguir corriendo sin ruedas.**

El juego de carreras más vendido de la historia para la N64. Hay conductores, coches, circuitos e incluso carteles publicitarios de la vida real en cada partida, y las imágenes están diseñadas para engañar a un cerebro cansado y hacer que los confunda con lo auténtico. Las opciones de dificultad dan esperanza a los menos entusiastas de las competiciones anuales.

Gran Turismo

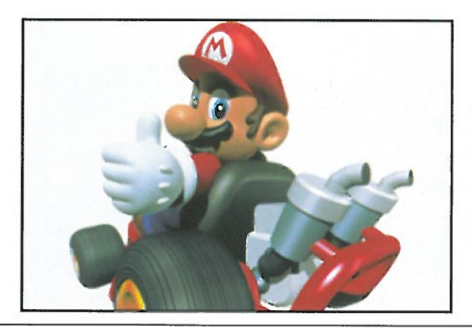
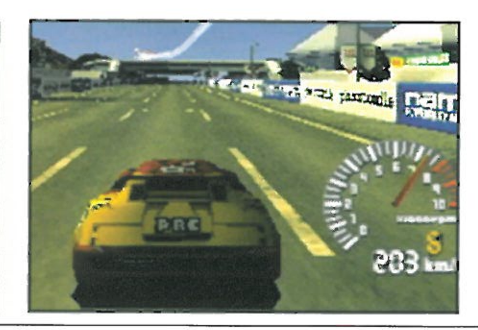
- Sistema: **PlayStation**
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Sony Japan**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Número de coches para pilotar: **290**
- Número de circuitos: **11, más versiones espejo**
- Número de oponentes por ordenador: **5**
- Número de jugadores: **1-2**
- Condiciones climáticas: **no**
- Coches dañables: **no**
- Lo mejor: **esas fabulosas repeticiones de la acción**

Este juego significó una revolución en la escena de las carreras con centenares de coches que ganarte (todos con aspecto y manejo diferentes), opciones ilimitadas para trucarlos y repeticiones de calidad televisiva. GT hipnotizó a los principiantes con su jugabilidad inmediata y cautivó a los expertos con su infinito potencial.

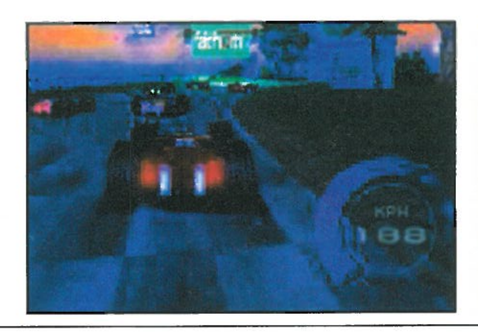
	Driver	F1 World Grand Prix	Gran Turismo
Nuestro veredicto	Han tomado prestados el físico de choques, el manejo perfecto con el D-pad y los capós humeantes de los juegos *Destruction Derby*, pero lo han puesto todo en el mundo real. Lo analizaremos a fondo en el próximo número.	Parece realmente bueno, con montones de modos para las carreras en arcade y fans de la F1 de verdad. La opción para dos jugadores acaba de rematar esta magnífica combinación. ★★★★	Combina gráficos de calidad exorbitante, un manejo casi perfecto, una intensidad infinita y un modo de repetición brillante, y te encontrarás ante un cóctel placentero que no te puedes perder. Una obra maestra. ★★★★★
Tiff Needell	«¡Esto es muy divertido, así es como me gustaría poder conducir por las calles! Es genial ver una ciudad auténtica en un juego, y me encanta poder hacer pedazos el coche y conducir por las aceras, incluso aunque el volante sea demasiado sensible. Preferiría que hubiese un espejo retrovisor, eso sería más real que esas flechecitas rojas que te indican dónde se encuentra la policía.» ★★★	«Esto es horrible, el volante es hipersensible, y todo el juego intenta ser realista cuando no lo es. Puedes meterte en hierba o gravilla sin resbalar, los coches no sufren el suficiente daño cuando chocan con el escenario u otros coches, y tu coche se mueve de una forma irreal cuando pulsas el stick fuertemente en una dirección. También suena horrible. Pero me encantan las imágenes, el escenario es muy bueno, y las ruedas individuales se mueven arriba y abajo mientras conduces.» ★★	«Este juego me ha decepcionado. No tienes la sensación de estar conduciendo un coche de verdad. Para empezar, los derrapes son demasiado difíciles, y las carreras no son reales. Los otros coches aceleran demasiado rápido, lo que significa que en muchas ocasiones acabas conduciendo solo. Pero las repeticiones son geniales, las cámaras están justo en los sitios correctos para captar esa sensación de estar viendo carreras por la tele. También puedes hacer unos donuts* geniales.» ★★★★
Andrew Percella	«La idea de recrear una ciudad habitada me gusta, hace que el jugador se sienta como si estuviera interactuando con un escenario real y gente de carne y hueso. El juego está lleno de momentos en los que te preguntas «¿Cómo no se me había ocurrido?», y aunque no parece destacar por su técnica, es un buen ejemplo de cómo los detalles pueden realmente *hacer* un juego. Además, los desarrolladores de Reflections tienen la oficina a una calle de la nuestra, así que ¡tengo que ser amable!» ★★★★	«Gráficamente, este juego es muy agradable, con una buena velocidad de *frames* y sin aparición de objetos de la nada en la distancia. Pero el modelo físico se parece demasiado a un juego arcade; salirte de la pista debería afectar la actuación del coche de forma drástica, pero aquí no parece cambiar nada. Sería aceptable como un juego de carreras arcade, pero se queda corto como el simulador de carreras de F1 que se supone que es.» ★★★	«Las repeticiones son muy buenas y la iluminación espectacular, sin que los coches parezcan de plástico. Es una pena que la inteligencia artificial sea un poco floja. Fijaos, por ejemplo, cómo cada coche sigue una línea tan pronto sale. Pero aparte de eso, *GT* es bastante imponente. La infinidad de opciones de puesta a punto y la manera en que puedes *sentir* cómo el trucado del coche afecta su rendimiento están muy conseguidas.» ★★★★
Jonathan Davies	«¿Se te hizo la boca agua con *Cannonball Run*? ¿Babeaste con *Bullit*? ¿Se te humedecieron los labios con *Hazzard*? Claro que sí, y Reflections estaba justo ahí contigo, recogiendo tu baba en una gran jarra y vertiéndola luego sobre un juego (metafóricamente hablando, claro está). «Conducir por una ciudad que vive y respira es una experiencia emocionante, especialmente cuando puedes ignorar maliciosamente los aburridos códigos de circulación y pasarte horas intentando aplastar a un grupo de inocentes peatones.» ★★★★	«Los juegos de F1 son siempre un tema delicado. Por una parte, *World GP* es un sueño de los fans, con gráficos ultra detallados y un manejo de un realismo escalofriante. Por otra parte, el éxito depende de frenar en el punto exacto antes de cada curva, cambiar a la marcha correcta y después acelerar en el momento apropiado, y así vuelta tras vuelta. Busca otro juego si lo que te gusta es abrirte paso en las curvas al límite de tracción, gozar con los volantazos y cerrar el paso a tus oponentes.» ★★★	«Ver una repetición de la acción en *Gran Turismo* ya es más entretenido que jugar a un 97,5% de todos los otros juegos de carreras; tal es la calidad de los gráficos. El manejo de *GT* es tan creíble que tomar una simple curva, con los neumáticos chirriando, casi comiéndote la cuneta, es más divertido que una vuelta entera de un 99,9% de otros juegos de carreras. Sólo una competición de *GT* proporciona más diversión a largo plazo que una montaña de este tipo de juegos. Es el *Mario 64* de los juegos de carreras.» ★★★★★
Conclusión	**El más nuevo en la parrilla de salida ofrece ese tipo de conducción basada en poder saltarnos todas las reglas que realmente queremos. Los escenarios auténticos te ayudan a olvidar que el realismo se está sacrificando para hacer que esas persecuciones de coches que tanto molan sigan siendo emocionantes.**	**Es razonablemente emocionante como una recreación de la conducción de F1, pero ignora de forma descarada muchos de los mejores puntos de este deporte, y no es una buena opción si buscas emociones a todo gas.**	**Su aspecto y su increíble profundidad hacen de GT el Rey de las Carreras. Los conductores expertos pueden cuestionar su manejo y el comportamiento de los coches rivales, pero te va a mantener enganchado al asiento durante horas.**

*Un «donut» es la acción de conducir dando vueltas en un pequeño círculo. A Tiff le encantan.



			
	Mario Kart 64 ■ Sistema: **N64** ■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Nintendo** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Número de coches para pilotar: **8** ■ Número de circuitos: **16, más versiones espejo** ■ Número de oponentes por ordenador: **7** ■ Número de jugadores: **1-4** ■ Condiciones climáticas: **no** ■ Coches dañables: **no** ■ Lo mejor: **un proyectil rojo subiendo por el tubo de escape de Toad.**	**Max Power Racing** ■ Sistema: **PlayStation y PC** ■ Editor: **No disponible** ■ Desarrollador: **Eutechnyx.** ■ Precio: **No disponible** ■ Número de coches para pilotar: **30** ■ Número de circuitos: **20** ■ Número de oponentes por ordenador: **5** ■ Número de jugadores: **1-2** ■ Condiciones climáticas: **sí** ■ Coches dañables: **sí** ■ Lo mejor: **arrojar a los rivales por el puente.**	**R4 Ridge Racer Type 4** ■ Sistema: **PlayStation** ■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Número de coches para pilotar: **300+** ■ Número de circuitos: **8** ■ Número de oponentes por ordenador: **5** ■ Número de jugadores: **1-4** ■ Condiciones climáticas: **no** ■ Coches dañables: **no** ■ Lo mejor: **adelantar a un oponente derrapando.**
	El karter de Nintendo ostenta personajes divertidísimos, armas tremebundas y circuitos jalonados de playas, fantasmas y gigantescas caras metálicas. Los héroes favoritos de Nintendo toman las riendas, y la sobriedad de los gráficos resulta en formidables carreras para cuatro jugadores.	**Tiene pistas de todo el mundo, pero MPR incluye vehículos que no estarían fuera de lugar en el garaje de tu padre. Con oponentes inteligentes pero algo imperfectos y un escenario modelado a partir de lugares reales, MPR se propone combinar velocidad y realidad.**	**Recién salido del garaje, R4 es el último en una larga lista de juegos de carreras arcade que sacrifica el realismo por la velocidad, velocidad y, yep, más velocidad. Gráficos detallados y veloces oponentes dirigidos por la CPU no importan un pepino cuando estás compitiendo a través de Tokio a algo así como 450km/h.**
Nuestro veredicto	El juego para un jugador es una experiencia solitaria, pero el modo contrareloj le añade longevidad, y el modo multijugador es, indiscutiblemente, el mejor de cualquier plataforma. ★★★★★	No puede competir con *Gran Turismo*. Las localizaciones internacionales y los ingeniosos efectos de los faros pierden lustre debido a unos circuitos demasiado largos y una dificultad tal que te acaban doliendo los dedos. ★★★	Una experiencia fantástica pero que no se parece en nada a lo que es conducir un coche. Éste es un juego de carreras arcade; el juego de carreras arcade más moderon, más elegante y más sexy que se ha creado jamás, no un simulador de conducción. ★★★★★
Tiff Needell	«Esto es estúpido. Es un juego para niños, ¿no? Quítamelo de delante.» ★	«Éste es el que tiene el mejor manejo de todos los juegos que tenemos hoy aquí. Los gráficos parecen algo rígidos e irreales, y la música y el ruido de los coches me están volviendo loco, pero para un conductor experto como yo es muy fácil pillarle el truquillo al juego.» «Los oponentes no tienen una pericia sobrehumana, y poder sufrir daños es algo bueno. Me gusta el hecho de que si te sales de la pista, la carrera se termina para ti; eso sí es realismo.» ★★★★	«Éste es otro juego que no parece intentar ser realista. Puedes conseguir algunos derrapes magníficos, pero necesitas un poco de experiencia para llevarlos a cabo de forma convincente. La música es horrorosa, yo quiero oír ruidos de motores que suenen auténticos, y no cancioncillas de jazz. Con todo, el primer circuito está obviamente basado en las afueras de Tokio, y las brillantes imágenes te hacen sentir como si estuvieras allí realmente. La adición de un espejo retrovisor es también un buen toque.» ★★★★
Andrew Percella	«Desde el punto de vista técnico, este juego no aprovecha al máximo el hardware. Por supuesto, no significó una mejora de la versión SNES como la que *Super Mario 64* supuso con respecto a los anteriores títulos *Mario*. Con todo, el modo multijugador es uno de los mejores, gracias a algunos fantásticos diseños de niveles y la velocidad relativamente constante que la N64 logra mantener incluso cuando hay cuatro jugadores en la pantalla a la vez.» ★★★	«En realidad, calculamos la manera cómo los faros iluminarían la carretera, y son probablemente los efectos luminosos más realistas disponibles para la PlayStation. También hemos usado un sistema muy avanzado de inteligencia artificial, en el que los conductores por ordenador están limitados por las mismas restricciones que tendría un jugador real si estuviera conduciendo ese coche. Y nuestro motor de juego elimina la aparición de objetos de la nada y te permite salirte de la carretera, como en la vida real.». ★★★★	«Como en *GT*, las repeticiones son alucinantes, pero en algunos niveles a veces aparecen objetos de la nada durante la carrera. El campo de carreras es también demasiado ancho, un truco ingenioso para mantener una elevada velocidad de *frames*. El motor de física es demasiado poco realista; ya sé que es un juego arcade, pero se parece más a una máquina de monedas de los 80. Con todo, es una buena muestra del poder gráfico de la PlayStation, ¡y la intro es muy sorprendente!» ★★★
Jonathan Davies	«Lo raro de *Mario Kart 64* es que el juego básico para un jugador es una birria. Una tarde de dedicación y lo habrás terminado para no volver a pensar en él nunca más. En cambio, son los pequeños extras los que convierten a *Mario Kart 64* en uno de los cinco mejores cartuchos de N64. El juego de cuatro jugadores con pantalla partida nunca deja de sorprenderte, cada partida es diferente. Y el modo contrarreloj, que sólo parecía una pequeña añadidura, ha demostrado ser totalmente indispensable cuando compites contra los mejores del mundo intentando rascarle milésimas de segundo a tu tiempo de Mario Raceway.» ★★★★★	«*Max Power Racing* es digno de atención, con una alineación de coches reales, carreras brutales (incluyendo ríos en los que puedes caer y ahogarte), coches dirigidos por la CPU que tienden a equivocarse de forma realista y una buena sensación de velocidad. Pero, en todos los aspectos —los gráficos, el manejo, la estructura del juego, lo que tú quieras...— se rinde ante *Gran Turismo*.» ★★★★	«Con *Ridge Racer* sabes exactamente dónde estás: pulsas X para acelerar y... bueno, eso es todo. Al juego le falta la vista desde el interior del coche, que ayuda a aumentar la increíble sensación de velocidad, y hay pocas sensaciones mejores que la de hacer chirriar las ruedas en las curvas y adelantar al confiado tipo de enfrente. En ciertas ocasiones es mecánico: derrapar es una cuestión de pulsar los botones adecuados en el orden correcto, pero esto no te va a impedir dar alaridos de alegría.» ★★★★
Conclusión	**No faltará quien ponga cara de vinagre ante la estética de dibujos animados, pero si compartes Mario Kart 64 con los amigos no podrás dejarlo ni un minuto.**	**Muy elogiado por su velocidad y autenticidad (especialmente por su diseñador), Max Power Racing es lo bastante competente incluso para los conductores que no se pasan las noches haciendo rugir el motor en una carretera de circunvalación.**	**Aunque han tomado todo tipo de atajos para conseguir su velocidad, R4 es un gozoso sueño de carreras. Su sonido y su manejo se han hecho algunos enemigos, pero garantiza, pese a todo, fuertes emociones de competición estilo arcade.**









Rollcage

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Attention to Detail**
- Sistema: **PlayStation**
- Precio: **7.490 pesetas**

- Número de coches para pilotar: **6**
- Número de circuitos: **11**
- Número de oponentes por ordenador: **5**
- Número de jugadores: **1-2**
- Condiciones climáticas: **sí**
- Coches dañables: **ni en lo más mínimo**
- Lo mejor: **subir por las paredes**.

Rollcage presenta un futuro en el que coches con ruedas enormes se pueden conducir por superficies verticales, pueden abrirse camino a través de edificios y escabullirse de las colisiones, todo sin bajar mucho de los 400 km/h. Rollcage presenta incluso más velocidad, armas más grandes y escenarios con más luces de neón que WipEout.

TOCA 2

- Sistema: **PlayStation y PC**
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Codemasters**
- Precio: **8.490 pesetas**

- Número de coches para pilotar: **12**
- Número de circuitos: **16**
- Número de oponentes por ordenador: **15**
- Número de jugadores: **1-8**
- Condiciones climáticas: **sí**
- Coches dañables: **sí**
- Lo mejor: **tomar la curva en forma de S en Thruxton**

Tiff hace de comentarista mientras los coches se van abriendo paso por pistas llamadas «Snetterton Park» y «Thruxton». El escenario es auténtico, las vueltas calificadoras son indispensables y los frenos son absolutamente necesarios si quieres conservar tu coche de una pieza.

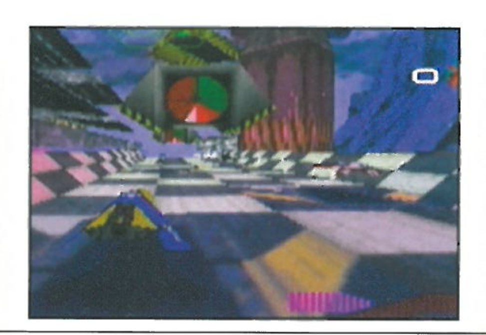
Vigilante 8

- Sistema: PlayStation
- Editor:
- Desarrollador: Luxoflux
- Precio: **8.990 pesetas**

- Número de coches para pilotar: 8
- Número de circuitos: 8
- Número de oponentes por ordenador: 3
- Número de jugadores: 1-4
- Condiciones climáticas: no
- Coches dañables: sí
- Lo mejor: derribar el autobús escolar.

Se trata más de un juego de combate que de un título de carreras. Varios coches se paran en un área y recogen un sinnúmero de armas que parecen muy peligrosas. Y no son sólo los coches sobre cuatro ruedas los que sufren, ya que el escenario, que incluye cobertizos y árboles, demuestra ser vulnerable a las riñas multi-misil.

	Rollcage	TOCA 2	Vigilante 8
Nuestro veredicto	Las imágenes nítidas, las vueltas de campana y los coches indestructibles son fantásticos, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una cierta sensación de arbitrariedad. Por otra parte, se trata de una conducción totalmente original y estimulante. ★★★★	Un garaje rebosante de coches que se manejan de forma diferente y exhiben una física de conducción precisa, junto con pistas acertadas y una suavidad y una dificultad que realmente te asustarán. ★★★★	Volar edificios y coches por los aires con perturbadores vehículos de los años 70 suena fenomenal, pero el festín de destrucción y explosiones no impiden que la monotonía se acabe apoderando del juego. ★★★
Tiff Needell	«Si ésta es la competición del futuro, no creo que me interese mucho; el hecho de tratarse de vehículos con ruedas lo hace mucho más creíble que *WipEout*. También tiene muy buena pinta, poder conducir al revés en los túneles es maravilloso. A pesar de la velocidad, el manejo no está tan mal, aunque a veces es difícil ver lo que está pasando y saber dónde está la pista, especialmente con esas explosiones por todas partes.» ★★★	«Esto parece increíblemente auténtico: todos los circuitos son copias exactas de sus equivalentes en la vida real. El asfalto se ve un poco oscuro, pero por lo demás es perfecto. Sé dónde están las curvas y lo rápido que debo tomarlas, y sé exactamente qué tácticas utilizar. Los otros coches también parecen realistas en su comportamiento. El volante es demasiado sensible, pero voy a perdonar eso por su excelente visión desde el interior del coche. Ahora ya sabéis lo mal que lo pasamos los conductores de verdad.» ★★★★	«Bueno, no estoy seguro de que puedas conseguir muchos coches con ese tipo de armas en el mundo real, y lo más probable es que hacer que una casa se derrumbe cueste más que un simple fogueo con la ametralladora.» ★★
Andrew Percella	«¿Cuán rápido es este juego? La velocidad a la que transcurre la acción, junto con una aparición mínima de elementos de la nada y algunos efectos gráficos muy buenos, hacen de *Rollcage* un juego sumamente atractivo. A la PlayStation le cuesta mucho tiempo y mucha potencia producir fondos con los que interactuar (o dicho de otra forma, destruir), pero Attention to Detail ha conseguido hacerlo sin sacrificar mucho de la fenomenal velocidad del juego.» ★★★★	«Se necesita un PC bastante potente para poder jugar a este juego. Si no lo tienes, se produce una considerable reducción de la velocidad de *frames* cuando hay bastantes coches en la pantalla, sobre todo durante las colisiones. El comportamiento de los coches en las curvas es también un poco extraño: según la velocidad a la que circules, puedes ir con tu coche de un lado a otro sin salirte de la pista, pero si superas esa velocidad, saldrás disparado sin remedio. Aparte de eso, el motor de física es sólido y las colisiones están bien.» ★★★	«El manejo se adapta bien al juego, puedes frenar y girar deprisa, pero me parece demasiado lento. Sin embargo, me gusta poder conducir por donde quiera en cada escenario.» «El desarrollador afirma haber utilizado un sistema avanzado de inteligencia artificial que hace que los enemigos actúen coordinadamente. Me gusta esa idea, eso es mucho mejor que tener tipos malos que se dedican simplemente a atacarte ráfaga tras ráfaga, y ayuda a añadirle profundidad al juego. La manera como se van destrozando los coches es también impresionante, y algunos de los efectos luminosos y explosivos son muy atractivos.» ★★★
Jonathan Davies	«Psygnosis ha creado *WipEout* con ruedas. Y lo ha hecho bien, con gráficos raudos que dan una impresión de cortante velocidad. Pero una vez te acostumbras a la novedad de conducir por las paredes y correr al revés, te encuentras ante otro juego de «mantén el pulgar en el acelerador y vira un poco a uno y otro lado». Yo quiero sentir la goma contra el asfalto, y poder tomar el vértice de una curva con precisión milimétrica en cada vuelta.» ★★★	«Lo que TOCA 2 ofrece y otros juegos de carreras no son coches. Montones de coches. Todos en la pista a la vez. Vayas donde vayas, estás rodeado por una horda de vehículos sobrealimentados, todos a por tu pellejo. El aire es una neblina de fragmentos de parachoques y retrovisores, y tienes que tocar el freno constantemente para evitar que el chasis de un rival destrozado se interponga en tu camino. Todo esto garantiza una diversión inmejorable; lo único que lo echa a perder un poco es el espantoso esfuerzo de tener que aprenderte los circuitos, ya que no cuentas con un mapa en la pantalla.» ★★★★★	«Vamos. Esto no es un juego de carreras. Es un *Doom* para coches. Pero no hay ningún sitio en el que esconderse, e incluso si hubiera alguno tienes un escáner, así que te pasas todo el tiempo dirigiéndote de cabeza hacia un oponente con todas las armas reluciendo y después, cuando acabas chocando, vas dando círculos de forma aburrida hasta que el que tenga el blindaje más endeble explote. Lo que deja de ser divertido en cuestión de segundos. Sin embargo, tiene un aspecto fantástico, el escenario es soberbio, y se agradecen los vehículos de los años 70, sobre todo el autobús escolar.» ★★★
Conclusión	**Una emocionante visión de las competiciones del próximo milenio que cuenta con la aprobación de los fans de las cuatro ruedas, pero que sale perjudicado por su confusa velocidad, sus cegadoras imágenes y la exagerada tendencia de los vehículos a encaramarse por los muros.**	**Súper auténtico y tan difícil de dominar como en la realidad, TOCA 2 se inscribe en la escuela de las frenadas habituales, y proporciona una experiencia muy satisfactoria. Es todo un regalo para los fanáticos de las carreras.**	**Es algo injusto comparar Vigilante 8 con los otros juegos de carreras, ya que en realidad aquí no se compite para nada. Además, hinchar de misiles a tus oponentes ofrece una diversión limitada, a pesar de la relativa simplicidad del conjunto.**



WipEout

- Sistema: **N64**
- Editor: **Midway**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Número de coches para pilotar: **20**
- Número de circuitos: **7**
- Número de oponentes por ordenador: **14**
- Número de jugadores: **1-4**
- Condiciones climáticas: **no**
- Coches dañables: **no**
- Lo mejor: **la música**

La interpretación de Nintendo del juego de carreras futuristas de Psygnosis (en su momento grandioso, pero ahora un poco anticuado), no se aparta demasiado de la fórmula comprobada y examinada. El escenario de los diseñadores de Republic, los vehículos como dardos y el surtido de armas están presentes y dan el pego, pero lo más destacable es la velocidad de vértigo.

Nuestro veredicto

Un montón de armas y una oferta de gráficos suntuosos. Los vehículos se ven algo inestables y ya existen otros juegos de carreras del espacio mejores que éste para la N64. ★★★

Tiff Needell

«No me voy a interesar por los juegos de carreras futuristas hasta que no aporten una pizca de realismo. Estas carreras son completamente increíbles. No me gusta.» ★

Andrew Percella

«La versión para la N64 está bien, pero *WipEout* ya se ha quedado bastante anticuado. Su velocidad causó una gran impresión cuando salió la versión para la PlayStation, pero la versión actual no hubiera podido causar nunca ese impacto. Con todo, la velocidad de *frames* y la rapidez de los coches son buenas, y eso es lo que importa en un título de *WipEout*.» ★★★

Jonathan Davies

«Programador: «¡Bah! No consigo que estas naves se piloten de forma realista para nada.»
Responsable de márketing: «¿Y cómo es eso?»
Programador: «Haga lo que haga es como si estuvieran, no sé... flotando.»
Responsable de márqueting: «¡Espera! Tengo unas idea. Suprime las ruedas. Les llamaremos... coches flotantes.»
Programador: «¡De ninguna manera! Eso no será divertido.»
Responsable de márqueting: «Ah, ¿pero quién manda aquí?»
«Y ya han llegado los coches flotantes. Admito que Psygnosis los hace mejor que nadie, pero incluso *WipEout* es angustiosamente aburrido. Los coches necesitan ruedas. ★

Conclusión

Menos popular que Rollcage a causa de una premisa algo difícil de creer y por la falta de sensación de los neumáticos contra el asfalto. El vejete WipEout también sufre en comparación a otros juegos de carreras más recientes.



Thelma y Louis: los viejos tiempos.

«DE VUELTA AL GARAGE, PEQUEÑA»

Hemos tenido virajes, curvas cerradas, falsas salidas e incluso un penoso último puesto. Pero, ¿qué hemos aprendido? ¿Qué es lo que un juego de carreras necesita para llevar la delantera?

Los gráficos cuentan.
Los jugadores expertos pueden disfrutar fácilmente con un título que no «se parezca a la televisión» (tales como *Mario Kart 64*), pero alguien que no sea jugador, al ver estas ofertas empezará a señalarlas con el dedo riéndose a carcajadas. Imágenes impresionantes, velocidades de espanto y intros que parezcan películas no harán daño a las perspectivas de un juego que quiera seguir compitiendo.

Mantén la vista en la carretera.
La velocidad es buena, pero no cuando se presenta a expensas del control. *Rollcage* puede ser lo más rápido sobre cuatro ruedas, pero deja de ser divertido cuando te encuentras subiendo por las paredes de un edificio por enésima vez. Igualmente, verte en la dirección contraria en *Destruction Derby 2* es una ocurrencia demasiado común.

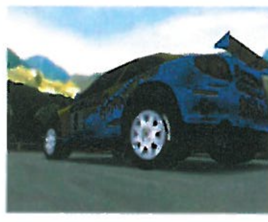
El realismo no es siempre lo mejor...
Los juegos que hacen una incursión en el realismo ofrecen resultados confusos, dependiendo de lo duro que lo intenten. *Colin McRae* y *TOCA 2* fueron adorados universalmente por su manejo difícil y sus circuitos auténticos, pero *F-1 World Grand Prix* fue criticado por ser un juego de carreras arcade disfrazado de simulador. Una dosis de autenticidad puede hacer maravillas, siempre que no se tomen atajos para conseguirla.

...además, es sólo un juego.
Los juegos de carreras no pueden nunca ser verdaderamente realistas. Tiff sabe lo que es una competición, y no cree que ninguno de los juegos que tiene delante iguale sus experiencias. Imágenes precisas y detalladas pueden ayudarte a sumergirte en el juego, al igual que la opción que te permite trucar el vehículo y convertirlo en tu propia creación, pero cualquier persona que posea un carné de conducir de verdad se mofará de los lamentables intentos de algunos juegos de copiar las experiencias del mundo real.

Danos algo que no podamos hacer en la vida real.
En lo que se refiere a ese esquivo factor de «diversión», todo el mundo desea en secreto estar al volante del coche que se da a la fuga después de un robo a mano armada, hacer que los coches de policía vuelquen sobre el techo y que los peatones intenten escapar de un improvisado viaje hacia la calzada. Y ésa es la razón por la que adoraréis *Driver*.

Bandera a cuadros

En el podio, bebiendo cava y besuqueando a las modelos, están:



El ganador:
Colin McRae Rally
El juego de Codemasters ha impresionado a nuestros tres expertos de la misma manera. Tiff enseguida se encontró como Pedro por su casa con las carreras y se defendió fácilmente con los controles. También piensa que es el juego que más le ha forzado a utilizar sus habilidades de conducción reales. A Andrew le impresionaron la física y los fabulosos gráficos, y Jonathan brincaba de alegría mientras se deslizaba sobre el campo. Por su versatilidad, Colin acaba muy en cabeza.



El subcampeón:
Gran Turismo
Relegado de forma sorprendente a un segundo lugar, debido en gran parte a la insatisfacción de Tiff con el manejo y a las reservas de Andrew acerca del comportamiento de los coches rivales. Es innegablemente el juego de carreras más *divertido*, pero eso demuestra que no se puede complacer siempre a todo el mundo.



El perdedor:
WipEout 64
Tubo su momento, pero ha sido destronado por *Rollcage*. Tal vez *WipEout 3* refresque un poco un juego que ya empieza a heder a podrido.



Tiff probando un nuevo chasis ultraligero.

ESPECIAL CARRERAS

OFF ROAD!

¡CUIDADO CON ESE PEATÓN! ¡ACELERA, QUE SE TE ESCAPA!

¿Qué estás mirando?

Los espectadores bajo el microscopio

Si visitas cualquier pista de carreras, te encontrarás con una horda de devotos fans que gritan y agitan los brazos. En los videojuegos, los que te animarán son una horda de imbéciles y cretinos.



Carmageddon 2

Los espectadores deben de pensar que estar en 3-D y deambular por la pista es muy inteligente, pero enseguida se dan cuenta de cómo reacciona el cuerpo humano al impacto de un coche conducido a todo trapo. La letra con sangre entra.

Mario Kart 64

Sí, seguro, es una granja, pero esas indiferentes vacas que rumian en los campos adyacentes a la pista nos sorprendieron incluso a nosotros. Pásalas de largo conduciendo lentamente y mira cómo, de forma casi imperceptible, se giran y se te quedan mirando todo el rato. Inquietante

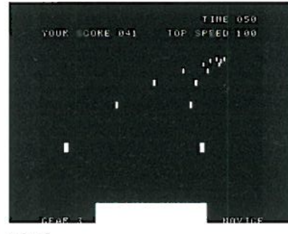
Total Drivin'

Ya has comprado las entradas, has hecho las maletas y has reservado una habitación en el hotel, y ahora ¡a las carreras! Pero asegúrate de que llevas el traje más pasado de moda que tengas, y colócate por ahí con la cara que pondrías si te hubieran dicho que sólo te quedan tres meses de vida.



La historia de los juegos de carreras

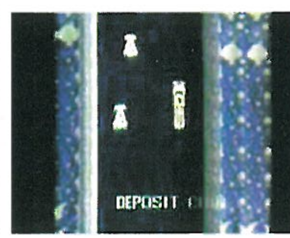
Ha sido un camino largo y serpenteante...



1976
Night Driver de Atari fue el primer juego de carreras de éxito. Muy básico pero también hipnóticamente imponente. Sus ultraprimitivos gráficos en 3-D no parecían otra cosa que trozos de tiza suspendidos en el aire que daban la impresión de salirse de la pantalla y proyectarse hacia ti de forma amenazadora, pero permitieron que el juego alcanzara una velocidad increíble.



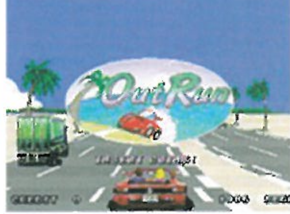
1977
Mientras en *Night Driver* sólo estabais tú y la carretera en un viaje hacia ninguna parte, *Laguna Racer* de Laguna aumentó la emoción con numerosos coches enemigos que luchaban encarnizadamente por la primera posición.



1980
El asombroso *Monaco GP* de Sega deslumbró a toda una generación como pionero del color, y también trajo consigo un escenario urbano con carreras por las calles, sin que se percibiera ningún trozo de tiza flotante.



1982
Atari hizo que los ojos se salieran de sus órbitas con *Pole Position*, que combinaba los dos tipos de carreras e ideó esas tortuosas curvas (donde el coche parecía que aceleraba), así como la estructura a base de vueltas. Ah, y esa temible colisión multicolor contra los carteles. *Pole Position* fue el juego de carreras dominante desde entonces hasta que...



1986
Sega lo revolucionó todo con *Out Run*, su despilfarro de escenarios impresionantes y una estética genial que entraba en la ecuación por primera vez. Palmeras, puentes de piedra y pistas que se atravesaban a una velocidad fenomenal. No había nada más divertido que ver a tu rubio pasajero, mareado como una sopa, saliendo disparado del Ferrari cuando chocabas.

Las 10 mejores formas de no perder en los juegos de carreras

Como si te hiciera falta saber cómo se hacen trampas...

1. Desconecta el mando de tu oponente para que pierda la primera posición cuando no esté mirando.

2. Grita "Tu madre al teléfono", pon Pausa, espera hasta que tu oponente haya salido de la habitación, quita la Pausa a hurtadillas, avanza dos vueltas en la carrera, y vuelve a colocarte en el mismo punto de la pista para cuando vuelva.

3. Dile a tu rival que mire la mitad de la pantalla que no es.

4. Grita "¡Una araña!"

5. Toca el culo (de los otros jugadores).

6. Toca el culo (el tuyo) (de forma provocativa).

7. Dale a tu oponente un mando a distancia para la tele diciéndole que es un joypad infrarrojo último modelo.

8. Diles que no hay frenos.

9. Di que no piensas jugar hasta que ambos apostéis por lo menos 5.000 pesetas en el resultado. (Esto requiere una cara de póker muy estudiada).

10. Cuando tu rival se aproxime a la línea de meta, grita a tu Rottweiler: ¡Ataca!





Rollcage

Oye, Javi, unos vehículos rarísimos están haciendo carreras a velocidades de vértigo por las calles de la ciudad. Trepan por la paredes y destrozan edificios en una orgía de fuego y polvo. ¿No te parece un lugar genial para hacer skateboard?

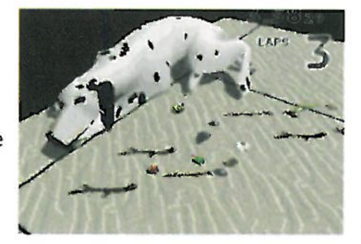
NASCAR 99

¡Y la multitud enloquece! O, mejor dicho, se convierte en un borroso revoltijo multicolor, que parece haber estado concienzudamente modelado a partir de la vista desde el interior de un caleidoscopio. No lo mires desde demasiado cerca, o hará estragos en tu mente. ¡Ey, ahí hay un delfín!



Micro Machines v3

Conducir un coche de unos pocos centímetros de altura alrededor y por debajo de pupitres y mesas de cocina es siempre una tarea peligrosa, especialmente cuando corres el riesgo de penetrar por el trasero de un perro o subir por el colon de un gato.



La realidad contraataca

Cuando los píxels y los polígonos se desmadran

Con unos gráficos en 3-D de alta resolución como norma, los juegos de carreras están recreando lugares reales de forma cada vez más precisa. Pero, de vez en cuando...



■ **Mamotreto**
■ **TOCA 2, Codemasters**
El gigantesco neumático se cierne sobre la pista con toda su gloria negra y elástica.



■ **Una mesa de cocina**
■ **Micro Machines v3, Codemasters**
El mantel es de mucho más buen gusto en la vida real, y las tostadas no están sobre la mesa, cultivando salmonela.

■ **El Futuro**
■ **WipEout 2097, Psygnosis**
No exactamente.



1990
Después de *Out Run*, parecía que los desarrolladores de juegos de carreras podían hacer poca cosa más que alterar esa fórmula para siempre. Sin embargo, Atari tomó ese raro desvío hacia territorio inexplorado con su *Hard Drivin'*. El escenario físico más realista de este juego, con el que parecía que condujeras un coche de verdad, hizo que se convirtiera en el primer título en el que podías dar media vuelta con tu coche y volver por donde habías venido si te apetecía. Esto significó un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos de carreras.



1992
El asombroso *Virtua Racing* de Sega salió de nadie sabe dónde, vestido con lujosos gráficos poligonales en 3-D. Introdujo la noción de carreras multijugador codo contra codo, con multitud de ángulos de cámara para seleccionar (que Sega acaba de patentar) y *replays* de la acción que aparecían como *bonus* (*replays* limitados ya habían aparecido en *Hard Drvin'*).



1994
El estudiado derrape en curvas muy cerradas fue propuesto por el *Ridge Racer* original de Namco, y puesto a punto con gran precisión en *Daytona USA*, de Sega. Lo que nos acerca al único título innovador no basado en arcade de la parrilla de carreras...



1998
Gran Turismo, que salió de Sony con centenares de coches que se conducían de forma diferente, un manejo ultrarrealista, una acción frenética y fantásticas opciones de ajuste.



1999
Mete todo esto en una licuadora y (después de crear sin querer algunas docenas de horribles mutantes como el primer *Penny Racers*) obtendrás *RR4*. Buen trabajo, doctor Frankenstein.

ESPECIAL CARRERAS

SI BEBES NO CONDUZCAS


■ Confunde la vida real con los videojuegos y no lo contarás.

MEZCLAR EL ALCOHOL CON EL VOLANTE ES PELIGROSO E ILEGAL, PERO, ¿Y SI LA CONDUCCIÓN ES VIRTUAL?


■ Éste es el sujeto del experimento antes de probar ni gota.

El experimento:

Descubrir cómo afecta la cantidad de alcohol en la sangre con los videojuegos de carreras.
Teniendo en cuenta todo lo que nos enseñaron en las clases de biología del bachillerato, hemos creado un ambiente lo más estable posible. Para jugar, escogimos un clásico PlayStation como es Gran Turismo. Para cada test, la opción fue el fácil modo Arcade del circuito High Speed Ring. El sujeto del experimento es capaz de hacerlo a la primera cuando está sobrio. Entre prueba y prueba, le hacíamos caminar un poco hasta una cervecería y allí bebía una jarra de medio litro. Fue un trabajo durísimo, pero alguien tenía que hacerlo.

■ ¿Voy a jugar toda la noche?



0 jarras

■ Nuestro sujeto completa con facilidad la carrera de dos vueltas en primer lugar y en tres ocasiones consecutivas. Hace un récord de tiempo de 1.50.07. Su manejo del coche es sólido y confiado.
■ **Comentarios del sujeto:** «Me apetece una birra».

■ No me va a afectar lo más mínimo.



1 jarra

■ Parece que afecta poco a nuestro protagonista, que acaba la carrera dos veces sin apenas despeinarse, en ambos casos en primera posición. De todos modos, no consigue hacer el récord y eructa ostensiblemente.
■ **Comentarios del sujeto:** «Fácil. Podría hacerlo con los ojos cerrados y sin manos. Venga, unas cuantas birrillas más».

■ El test



2 jarras

■ Le hacemos un control de alcoholemia que sale positivo, claro. Notamos un interesante efecto producto del alcohol. Con ánimos extra debidos a su consumo, el protagonista se muestra autocomplaciente y confiado. Su concentración ha disminuido claramente, se equivoca en un par de curvas y acaba cuarto (aunque con un buen tiempo: 1.51.49).
■ **Comentarios del sujeto:** «Quizá lo de los ojos cerrados fue un poco exagerado... A partir de ahora concentración absoluta. ¡Al bar!»

■ Pensaba que la cerveza iba a ser más buena...

3 jarras

■ Se le nota achispado. Sus temas de conversación en el bar incluyen anécdotas de cuando su abuelo estuvo en la guerra y referencias a «esa chica que presenta El Informal». Concentrado hasta el límite de sus fuerzas, acaba en primera posición con un tiempo de 1.51.10. Abre una lata de cerveza y se la bebe mientras corre.
■ **Comentarios del sujeto:** «La guerra no es algo muy divertido, pero de algo hay que hablar».

■ ¡Qué sed tengo!

4 jarras y 1 lata

■ Para que recupere fuerzas, hacemos que se coma un bocata de jamón (del bueno, ¿eh?). Se supone que la comida hace disminuir los efectos del alcohol... Volvemos a hacerle un test de alcoholemia: no hay diferencia. En este caso le hacemos soplar en una bolsa. El límite lo marca el nivel en el que los cristales se vuelven verdes (antes eran amarillos). Los cristalillos se vuelven de color esmeralda en un plis-plas. Si la poli le pilla en este estado le quitan el carnet. Sin embargo, acaba en primera posición, pese a tener un tiempo algo peor (1.52.30). Parece desarrollar una especial querencia a hacer chocar el coche contra los muros.
■ **Comentarios del sujeto:** «Ni siquiera cuatro jarras me afectan. Sigo siendo el mejor en este juego. La CPU me la trae floja».


■ No me mires a los ojos...

■ El test

■ ¡El bocata jamón!

■ ¡Mira que soy diverido!

■ ¡Está chupado!

5 jarras 2 latas y 1 gintonic

■ La clientela del bar muestra su desagrado ante la bravuconería de nuestro amigo, que cada vez habla más alto y dice más tacos. Aparte de su jarra, pide un gintonic. De vuelta al lugar de las pruebas, encuentra un par de botellines de cerveza, que abre y bebe. En la misma expedición también ha dado con una botella de whisky. Se sirve una cantidad desmesurada, que mezcla con agua. Se pone a conducir de un modo que en la vida real lo mataría sin duda alguna. Como esto es *Gran Turismo* y los daños al coche no quedan reflejados, acaba segundo con 1.52.91.
■ **Comentarios del sujeto:** «¡La última ronda!».


■ Ya decía yo que la cerveza no me afectaba. Hip.


■ Me encanta esta gorra con peluca. Pensaba que la había perdido.

5 jarras 2 lata 2 botellines 1 gintonic 1 Whisky largo y un Vodka triple

■ Éste es el test final y el sujeto insiste en meterse un vodka triple antes de irse. Cuando vuelve delante de la consola, se pone una gorra con peluca que nadie sabe de dónde ha salido. Quizá sea su amuleto de la suerte porque —¡oh, sorpresa!— vuelve a acabar primero. De todos modos, las cosas empiezan a torcerse y se deprime de golpe. Llama por teléfono a su exnovia, que le envía por ahí... Se consuela con otro whisky. Le proponemos otra carrera con un nivel de dificultad más alto. Acaba segundo. Vuelve a intentarlo: acaba quinto.

Habiendo demostrado que es posible jugar con *Gran Turismo* completamente borracho, nuestro amigo se adentra en la noche con la excusa de «me voy a bailar».
■ **Comentarios del sujeto:** Ininteligibles.

■ ¡No cuegues cariño! Dame... (erupto)... otra opotunidad. ¡Hip!

Conclusión:

■ Es complicado. Aunque nuestro sujeto hubiese sido declarado borracho tras un par de jarras, seguía siendo bueno con *Gran Turismo*. Incluso en un estado tal que la mañana siguiente no recordaba nada y estuvo a punto de ser detenido en el camino a casa, su actuación era decente.

Al final del experimento, se tambaleaba un poco y su conversación se hizo realmente pesada, pero seguía conduciendo bien la mayor parte del tiempo.

De todos modos, no podemos olvidar que conducir *Gran Turismo* difiere bastante de la vida real: requiere tan sólo breves periodos de concentración intensa, usas tus manos y no tu cuerpo entero, sólo tienes que mirar hacia delante y es posible chocar contra los muros y los otros coches sin sufrir rasguños y manteniendo el control del coche. En la vida real esto te conduciría a una muerte segura.

Visto lo visto, hemos llegado a la conclusión de que conducir videojuegos es bueno, saludable y muy divertido con una cogorcia de órdago; pero conducir un coche de verdad, no. ¡Salud!

Conduce con cuidado

Éstas son las normas básicas a la hora de mezclar alcohol y coches:
■ El límite legal para conducir tras haber bebido está establecido en 0,5 g de alcohol por litro de sangre.
■ Este nivel depende de lo rápido que la sangre asimila este alcohol, pero —en general— bastan tres unidades de alcohol para alcanzarlo.
■ Una unidad de alcohol es como un cuarto de litro de cerveza o una copa de cognac por ejemplo.
■ El alcohol es absorbido por la sangre más fácilmente si el estómago está vacío.
■ Hace falta una hora larga para que una unidad de alcohol sea procesada por la circulación sanguínea. Si te bebes cuatro litros de cerveza en una noche, necesitarás once horas para volver a estar completamente sobrio.
■ El mejor consejo es no beber en absoluto antes de conducir, por corta que sea la distancia que vayas a recorrer.



DRIVER!

ES EL JUEGO DE CARRERAS DEL QUE SE HA HABLADO CON MÁS ANTICIPACIÓN DESDE GRAN TURISMO. ¿QUÉ ES LO QUE NOS TIENE QUE DECIR EL JEFE DE DESARROLLO DE DRIVER?

¿VERDAD QUE ES GENIAL QUE TE PERSIGA LA POLI POR LAS CALLES DE UNA CIUDAD REAL? PUES ENTONCES, ¿POR QUÉ NADIE HA HECHO ANTES UN JUEGO COMO ÉSTE?

Bueno, un montón de desarrolladores han debido quitarse esta idea de la cabeza, porque programar un juego como Driver es muy complicado y ocupa mucho tiempo, pero, visto con retrospección, parece muy obvio. Hemos hablado con el hombre que le ha dado vida a este proyecto, el Director Creativo de la compañía Reflections, Martin Edmonson.

Después de tanto trabajo, ¿te gusta Driver?

Sorprendentemente, sí. Por lo general, cuando te encuentras en esta fase, examinar el juego es tan divertido como un dolor de muelas. Con *Driver*, a menudo me olvido de todo y me lanzo a la carrera a través de parques y de callejones traseros.

La influencia de las persecuciones de coches de Hollywood es evidente.

Sí, y los vehículos de los años 70 están ahí de forma deliberada para mantener la sensación de esas clásicas escenas de persecuciones que se pueden ver en películas como *The French Connection*, *Gone in 60 Seconds*, *Blues Brothers* y la película *Driver*, por supuesto. Las repeticiones en el juego son todo lo parecidas que se puede esperar a las persecuciones de coches en la televisión, sobre todo en la forma como esos potentes y enormes coches americanos se inclinan sobre su suave suspensión cuando giran.

Pero si Driver es tan bueno, ¿por qué se ha pasado tantos meses sin un editor?

Hubiésemos podido aceptar el dinero de un editor desde un principio y conformarnos con unas cuotas por derechos de autor más bajas, pero decidimos proveer los fondos nosotros mismos y esperar hasta el último minuto para asegurarnos las mejores condiciones. Nos arriesgamos, los juegos hoy en día pueden costar más de trescientos millones de pesetas, pero funcionó, y a GT le gustó tanto *Driver* que decidió comprar la compañía.

¿Se ha preocupado alguien por el contenido del argumento?

Algunos países fruncieron el ceño cuando presentamos al héroe de Driver como un criminal empedernido que ganaba dinero haciendo trabajillos en los bancos. Así que, en lugar de eso, ahora actúa como un policía infiltrado, a lo *Reservoir Dogs*. Es extraño, hemos alterado la historia y ahora todo el mundo parece estar contento, aunque el juego en sí no haya cambiado para nada.

Y esas «ciudades reales»... Explícanos como lo habéis hecho para crearlas.

Dos artistas condujeron por cada una de las ciudades durante horas, tomando miles de fotos y kilómetros de película de vídeo digital. Una cámara colocada en la parte delantera de su coche nos proporcionaba una buena vista en 3-D de cómo los edificios encajaban unos con otros y con sus alrededores, mientras que una cámara que miraba hacia un lado nos permitió reunir las texturas que debíamos utilizar en los edificios del juego. Juntamos todo eso con mapas de calles estándar que nos ayudaron a trazar unos 150.000 edificios a través de 45 kilómetros de calles en cada uno de los niveles del juego.

¿Pero son las ciudades que habéis incluido realmente tan fieles?

Reconocemos un alto grado de licencia artística. Hay muchos edificios reales esparcidos por ahí, y no todas las calles están a escala. Pero, dicho eso, un periodista americano supo encontrar el camino hasta Ocean Drive de San Francisco desde un lugar a ocho kilómetros de distancia en el distrito financiero, en el centro de la ciudad.

¿Y son esos malditos policías tan realistas como los escenarios?

Son muy inteligentes. Han de poder perseguirte por una ciudad abierta, zigzagueando alrededor de edificios, árboles y un tránsito veloz, y también recuperarse de los choques. Los polis fueron uno de los aspectos de la programación de *Driver* que nos ocupó más tiempo, en especial para PlayStation, porque tuvimos que trabajar con su relativamente pequeña memoria y su lento procesador.

Las exageradas narraciones al estilo Oso Yoggie nos gustan particularmente...

La mayoría de nuestros talentos de voz estaban acostumbrados a hacer las narraciones de anuncios de televisión para Volvos y mantequilla, así que, sí, se exaltaron un poco, pero no podemos culparles. Después de todo, han pasado la mayoría de sus días intentando parecer entusiasmados por un queso para untar.

No importa lo duro que lo intentes, los peatones siempre logran evitar ser atropellados. ¿Ha sido esto una jugada deliberada para apaciguar a los censores?

Nunca existió la más mínima intención de atropellar a los peatones. Es mucho más divertido ver a la gente mirando al coche fijamente y lanzándose a un lado mientras tú te interpones en su camino. *Driver* es una simulación de las persecuciones de coches de la tele y del cine, y no puedo acordarme de ninguna en la que se arrolle a transeúntes inocentes.

¿Hay algún plan para una continuación?

Hay muchísimas ideas que no tuvimos tiempo de incluir, o que son sólo posibles en un hardware más potente. ¡Pero eso es alto secreto!

«Un hardware más potente», ¿eh? Debes de estar entusiasmado con la PlayStation 2.

Oh, sí, nos permitirá dar un salto hacia un mayor realismo. La memoria y la potencia limitadas de la PlayStation nos impidieron hacer muchas cosas en *Driver*. ¡Pero lo más probable es que dentro de un par de años nos estemos quejando de las mismas cosas en la PlayStation 2!

Reflexiones

■ A principios de los 80, Martin trabajaba en el BBC Micro de 8 bits, creando la aventura de acción *Ravenskull* y el plataformas en 2-D *Codename Droid: Stryker's Run II*.

La revolución de los 16 bits a mediados de los 80 favoreció la aparición de una multitud de nuevas editoras, incluyendo Psygnosis, con base en Liverpool. En Psygnosis, Martin desarrolló el juego de plataformas en 2-D de gran éxito, y visualmente impresionante, *Shadow Of The Beast*, que engendró una infinidad de continuaciones. La llegada de la PSX llevó a Psygnosis a la creación de *Destruction Derby*, un juego de conducción que ponía el énfasis en hacer añicos tu coche, y una continuación muy popular que obtuvo el mismo éxito, *DD2*.

Martin se marchó de Psygnosis para formar Reflections, desde donde, mientras hablábamos, daba los últimos toques a *Driver*.



CHICOS CONTRA CHICAS

¿QUIÉN CONDUCE MEJOR, LOS HOMBRES O LAS MUJERES? ES UNA PREGUNTA MÁS VIEJA QUE EL SEISCIENTOS QUE CONDUCÍA TU PADRE. TOP JUEGOS RESPONDE.

De hecho, no era nuestra intención provocar una guerra de sexos. Jason Plato, piloto de la escudería Williams-Renault, y Vicki Butler-Henderson, presentadora del programa de automovilismo más prestigioso de la BBC, Top Gear, aceptaron nuestra cita en uno de los templos de arcade más famosos del planeta: el SegaWorld de Londres. Se trataba de pasar la tarde comparando videojuegos con el mundo real de las carreras de coches. Queríamos ver si una partida a Daytona USA tiene la emoción de una carrera real, si la cabina y la suspensión hacen que te sientas como si estuvieras conduciendo un coche de los de verdad... Bueno, ya sabes, todas estas cosas.

Pero antes de que pudiéramos decir »¿alguien tiene una moneda?», los dos salieron disparados hacia las máquinas. Había aflorado el instinto competitivo. Y cinco monedas después, uno de ellos reclamaba la botella magnum de cava y la corona de laurel. Nosotros nos limitamos a sentarnos y mirar.



Carrera 3

Sega Touring car championship

■ Un juego un poco raro, éste. Pocas veces gusta, de vez en cuando enamora. Duro de pelar tanto para principiantes como para expertos, y aun así, hace que más de un jugador quiera echar otra partida más, aunque no te lo creas.

Bueno, vamos con los rallies de larga distancia. Esto es tu terreno, ¿no, Jason?

«Yo diría que este juego está más basado en el ITC, pero sí, creo que estoy en mi terreno ahora.»

Entonces, ¿cómo es que Vicki te está ganando?

«Es que este juego no vale nada. No tiene nada. La dirección no funciona, no responde. El peor juego al que he jugado jamás. Basura.»

Vicki, ¡le has machacado!

«Estoy de acuerdo con Jason. Este juego no vale nada. Pero mira, mira, los números cantan: le he ganado en todas las carreras.»

■ **Resultado: Jason 2-Vicki 1**



Carrera 4

■ ¿Que qué es un «scud» ? Un misil iraquí. ¿Que por qué hacen carreras?

«Bueno, quizás tenga algo que ver con la parrilla de salida» – dice Jason, intentando demostrar que controla el tema, pero con pinta de no entender nada de nada.

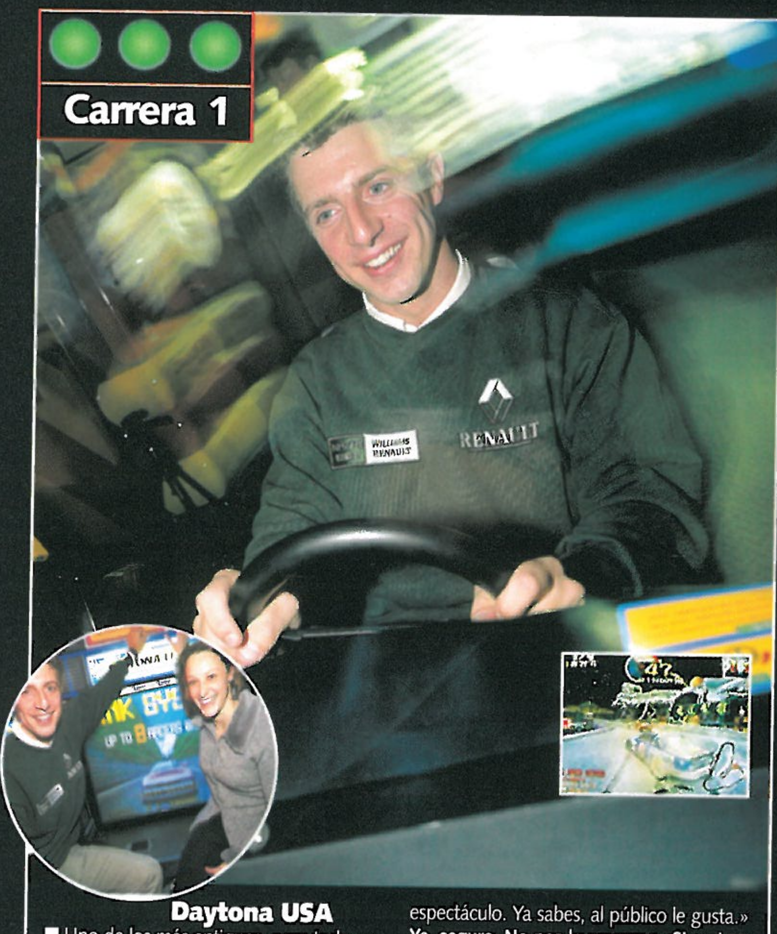
¿Qué te parece esto, Vicki?

«Me gusta. Las marchas entran muy bien. El asiento vibra, y esto me encanta, pero la cabina no se mueve como debería moverse con los movimientos del coche.»

Jason, te está ganando otra vez.

«El movimiento del asiento está muy mal ideado. No funciona. No está relacionado con el movimiento del coche, está relacionado con la dirección y esto no va así. A veces, cuando doblas una esquina ves que las ruedas señalan una dirección y que el coche va por otra.»

■ **Resultado: Jason 2- Vicki 2**



Daytona USA

■ Uno de los más antiguos, pero todo un clásico. Lo mejor de este juego es que pueden competir ocho jugadores a la vez. Vicki y Jason se ponen al volante y saltan al circuito con seis víctimas inocentes. Empieza la carrera.

Vicki, ¿cómo puede ser que tu coche esté ya tan hecho polvo, si sólo llevas tres vueltas?

«Bueno, ejem, intento dar un poco de espectáculo. Ya sabes, al público le gusta.»

Ya, seguro. No nos lo creemos. ¡Si casi no te queda carrocería!

«Es culpa de Jason, está jugando sucio. Conduce hacia atrás.»

A ver, Jason ¿Qué está pasando aquí?

«Vaya trasto de coche que tengo. No corre a más de 200Km/h. La única manera de ganar si no puedo correr a toda velocidad es sacando a todos los demás de la pista.»

■ **Resultado: Jason 1-Vicki 0**



Sega Rally 2

■ Las cabinas del *Sega Rally 2* son las mejores de todo el SegaWorld. Tienes un asiento elevado, una pantalla grande e incluso freno de mano.

Vicki, ¿ qué te parece este juego comparado con el *Sega Rally*?

«Es diferente. Puedes notar la diferencia entre conducir sobre asfalto y conducir sobre gravilla. Además, tiene freno de mano, y eso es muy útil.»

Para estacionar no, por lo que veo.

«Estooo... no. Pero, ¿has visto que aparcamiento espectacular acabo de hacer ahora a toda velocidad? Bueno, ha sido por accidente... je, je.»

Jason, parece que vas directo a la victoria de nuevo. ¿Tan fácil era éste juego?

«Quedaría muy mal que contestase sinceramente a esta pregunta.» (Se ríe. Vicki le da un codazo.)

¿Vicki?

«Bueno, la verdad es que ha sido muy, muy reñido esta vez. (Intenta poner cara de póker, pero luego se desespera). Además, el Subaru de Jason tenía mejor salida que mi Lancia.»

■ **Resultado: Jason 2-Vicki 0**



Daytona 2

Llegó el momento decisivo. El duelo final se resolverá con *Daytona 2*. La tecnología de modelado en 3D de Sega tensa al máximo sus músculos y llena la pista de gigantescas arañas-robot y barcos pirata. Detrás de toda la parafernalia ha empezado una carrera.

Ya tenías el tema de los derrapes controlado cuando llega Jason y ...

«Sí, sólo tienes que saber cuál es el mejor momento para frenar.»

Vicki, ya te has vuelto a salir de la pista. ¿Qué es lo que pasa?

«Vi que Jason tomaba un giro a toda velocidad e intenté hacer lo mismo que él... pero he acabado dándome un revolcón bastante espectacular.»

Bien hecho. Ha sido muy impresionante. Pero eso no te va a ayudar a ganar, ¿no?

«Bueno, ya sabes. A veces tienes que dejar ganar a los chicos, pobrecitos. Siguen creyendo que son los mejores.»

■ **Resultado: Jason 3- Vicki 2**



EN LA LÍNEA DE META

Queremos ver las repeticiones

■ Bueno, pues Jason ganó el campeonato, pero por poco. Además, ninguno de los dos ha dejado de hacer trampas durante toda la competición, o sea que todavía no tenemos respuesta a la pregunta que nos hacíamos al principio. Pero sí que sabemos lo que dos expertos opinan sobre los juegos de carreras. «Antes que nada» – dice Jason – «quítate de la cabeza que jugar a un videojuego es como conducir un coche. No es lo mismo.»

«Pero eso no significa que no puedas llegar a sentir algo parecido a la emoción de competir en una carrera», añade Vicki. «Yo me he puesto en plan competitivo desde el primer momento, y además no me ha hecho ni pizca de gracia que Jason me haya ganado.»

Jason asiente. «El objetivo de toda carrera es competir, y para eso no importa que conduzcas un coche real o uno de videojuego. Muchas de las emociones que hemos sentido hoy son las mismas que podrías sentir en una carrera de las de verdad.»

Muy bien. Dicho esto, ¿puede un videojuego de carreras prepararte para llegar a ser un corredor en la vida real?

«No. Es algo completamente distinto», aclara Jason.

«No lo sé», responde Vicki. «Puede ser que te enseñe a situarte en la mejor posición mientras corres, en la línea de carrera.» Pero Jason no está impresionado: «Todo esto lo aprendes el primer día en la academia de pilotos».

Entonces, ¿qué se podría hacer para que estos videojuegos de carreras fueran más realistas? «Bueno, podrías hacer que la cabina salte y dé vueltas cuando chocas contra algo», sugiere Vicki.

«Sí, y luego podría dispararse un pequeño extintor, dejándote empapado y arruinándote la ropa» – añade Jason.

Genial, entonces también podría haber una posibilidad de que tuvieras un accidente. «¡Eso estaría muy bien!», apunta entusiasmado Jason.

«Bueno, entonces sí que sería más realista», afirma Vicki.

¡Profesionales de los circuitos! Están como cabras... ■

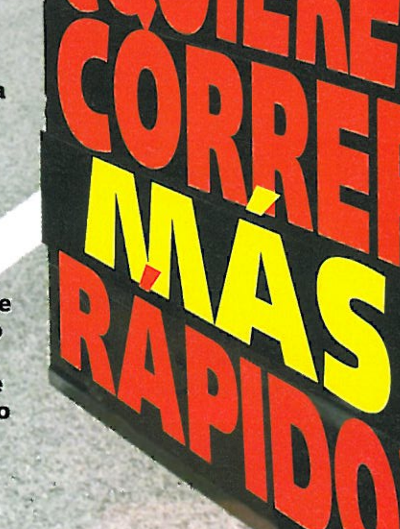


ESPECIAL CARRERAS

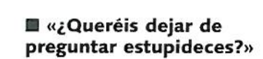
CALENTANDO MOTORES



ESTÁS AL BORDE DE UNA CARRETERA. UN RUGIDO DISTANTE SE VA ACERCANDO COMO UN TRUENO, VOLVIÉNDOSE CADA VEZ MÁS FUERTE. EL SUELO TIEMBLA BAJO TUS PIES... PREPÁRATE. LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE CARRERAS VIENE HACIA TI.



Los juegos de carreras han ido evolucionando. Parece que no ha pasado mucho tiempo desde aquel Ferrari rojo que aceleraba como diciendo «esto no tira, colega», para adelantar a un camión que obstruía la carretera entera. Ahora, con juegos como Gran Turismo, Ridge Racer Type 4 y TOCA 2, la gente opta por romper sus carnés de conducir y quedarse en casa, pegados a sus PlayStations. Pero la cosa no termina aquí. Los desarrolladores, animados por el éxito de ventas, quieren ir más allá, en busca de lo último. Tenemos el maletero lleno de un montón de títulos nuevos para nuestro viaje al 2000. Ponte el cinturón, amigo.



■ **«¿Queréis dejar de preguntar estupideces?»**



PlayStation

Gran Turismo 2

■ Desarrollador: **Sony**
■ Editor: **SCEE** ■ Jugadores: **1-2** ■ Disponible: **Sin fecha**

■ Si creías que el primer *Gran Turismo* era el no va más de las carreras PlayStation, escucha esto: 400 coches, más tipos de carreras y mayor variedad de pistas, incluyendo circuitos basados en Roma y Seattle. La conducción es más dura y tus oponentes parecen sacados de circuitos reales, y por si todo esto no fuera suficiente, los gráficos han superado los del original... (que ya es decir).



PlayStation

WipEout 3

■ Desarrollador: **Psygnosis**
■ Editor: **Psygnosis**
■ Jugadores **1-4**
■ Disponible: **Sin fecha**

■ Los de Psygnosis se llevan muy callado esto de la tercera parte de *Wipeout*. Pero no nos cabe duda que ciertas cosas van a quedar intactas, como la mezcla hipnótica de pistas que se retuercen, velocidad a tope y el llamativo diseño de fondos a cargo de Designers Republic. Por otro lado, los oponentes que te proporcione la máquina no serán tan tramposos y te garantizamos que la banda sonora va a ser bestial. ¡Ah! Y fíjate a ver si encuentras características de la reciente versión para N64.



Dreamcast

Sega Rally 2

■ Desarrollador: **Sega**
■ Editor: **Sega**
■ Jugadores **1-Internet**
■ Disponible: **Septiembre**

■ El primer título de carreras de Dreamcast consigue que su papá arcade esté orgulloso con tanta nueva variedad de pistas, coches, zumbidos y explosiones. Quedarás inmerso en el emocionante mundo de las carreras sobre terrenos fangosos, con agua y barro salpicando todos los vehículos y espectadores que corren de un sitio para otro para esquivar un golpe de capó. El modo de pantalla partida y la posibilidad de montar partidas por Internet van a hacer que sea un juego redondo.



PlayStation

V-Rally 2

■ Desarrollador: **Infogrames**
■ Editor: **Infogrames**
■ Jugadores: **1-2**
■ Disponible: **Verano**

■ El corredor más implacable de la ciudad va a poner a prueba todo tu repertorio de palabrotas.
Ésta vez las cosas se han simplificado un poquito y uno de los puntos fuertes va a ser la mejorada variedad de condiciones meteorológicas. Tu coche irá ensuciándose cada vez más mientras se desliza por barro, nieve, grava y lodo. Abre bien los ojos con el modo de batalla para dos jugadores. Es fantástico.

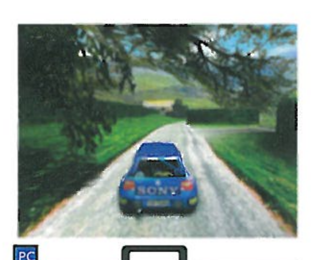


PlayStation PC

Midnight GT

■ Desarrollador: Rage
■ Editor: Rage
■ Jugadores: 1-2
■ Disponible: Summer

■ El desarrollador de *Incoming*, uno de los mejores shoot 'em up que surgieron en el mundo del PC, ha volcado toda su atención hacia este juego de carreras estilo arcade. Las pistas tienen un aspecto extraño, como del otro mundo, y la mayoría de ellas están envueltas por el denso y oscuro manto de la noche, lo que permite a los de Rage crear un escenario con una iluminación lúgubre y llenar la pantalla de fantásticos destellos sobre los coches.



PC

Rally Championship 99

- Desarrollador: **Gremlin**
- Jugadores: **1-Internet**
- Editor: **Magnetic Fields**
- Disponible: **Primavera**

■ Gráficos tan realistas que te van a dejar con la boca abierta y que van a hacer que este juego destaque sobre todos los demás. Los chicos de Magnetic Fields se han ido a tomar algo con los del servicio estatal de cartografía y han conseguido crear carreteras donde los conductores serpentean en cualquier dirección sabiendo que están pisando terreno real.



PC

Official Formula 1 Racing

- Editor:**Proein**
- Desarrollador: **Lankhor**
- Jugadores: **1-16**
- Disponible: **Junio**

■ Psygnosis tiene la licencia de la temporada 1999 de Fórmula 1, pero Video System –los japoneses que utilizaron corredores y estadísticas oficiales en su *F-1 World Grand Prix* para N64– ha vendido sus circuitos, pilotos y estadísticas de 1998 a EIDOS. El equipo de *Tomb Raider* no está desperdiciando nada. Gráficos muy realistas (parecen fotos), montones de opciones multijugador, ángulos de cámara personalizables y dos modos disponibles: simulador y arcade.

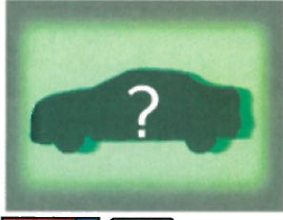


PlayStation

Racing Lagoon

- Desarrollador: **Squaresoft**
- Editor: **Sony**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sin fecha**

■ Este juego de los creadores de *Final Fantasy* ha sido definido como «un juego de rol de alta velocidad». Tiene carreras, pero también momentos de charla con los habitantes del lugar. Tu piloto intenta llegar a ser el mejor corredor del mundo y para conseguirlo tiene que competir sobre distintas pistas que le llevarán a encontrar al «corredor legendario». El juego se completa con una iluminación espectacular y la opción de reparar tu propio vehículo.



PlayStation PC

Rollcage 2

- Desarrollador: **Attention To Detail** ■ Editor: **Psygnosis**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sin fecha**

■ Cuando el original todavía está calentito, recién salido de la fábrica, ya se ha confirmado una secuela del juego de carreras más divertido de PlayStation. Vuelven los cochecitos de ruedas gigantescas, dispuestos a trepar por las paredes y a darse la vuelta en el aire una y otra vez. Rezarás para que haya más carreteras, más tipos de vehículos y más velocidad, si es que todavía es posible.



PC

Interstate '82

- Desarrollador: **Activision**
- Editor: **Activision**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Verano**

■ Después de *Interstate 76*, cargado de llamaradas y explosiones, llega su inevitable secuela, que se completa con peinados a lo David Hasselhof y con autos impecables que tragan toda la gasolina que pueden (aunque esta vez, sin la lucecita roja del capó).
Tira millas en uno de los 40 vehículos a tu disposición (helicóptero incluido), hazte con armas mortíferas y acaba con tus oponentes. Les harás un favor, de verdad.



PlayStation

Project SDR

- Desarrollador: **Funcom**
- Editor: **SCEE** ■ Players: **1-4**
- Disponible: **Sin fecha**

■ Anunciado como «el *Mario Kart* para PlayStation», *Project SDR* tiene personajes que parecen caricaturas, vehículos muy sencillos, carreteras divertidas y reforzadores secretos, todo ello disponible ya en la N64.
En Funcom han pasado olímpicamente de los libros de física y del realismo. En lugar de eso, se han concentrado en imágenes muy próximas al estilo juguetón de N64 y en personajes que parecen sacados de una pandilla de chavales traviesos



PlayStation PC

Le Mans 24 Hours

- Desarrollador: **Eutechnyx**
- Editor: **Infogrames**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sí**

■ El circuito más popular del mundo en manos del equipo creador de *Max Power Racing* y *Total Drivin'*. Carreras de alta resolución en coches relucientes. *Le Mans* no te decepcionará si lo que buscas es precisión: El diseño del circuito está calculado hasta el último detalle, puedes probar el coche y hacerle una puesta a punto y hasta puedes optar a participar en una carrera que dure realmente ¡24 horas!



PC

Grand Prix 3

- Desarrollador: **Geoff Crammond**
- Editor: **Proein**
- Disponible: **1-Internet**
- Release: **Diciembre 99**

■ El señor Crammond se ha dedicado a ir dejando fuera de combate a los demás juegos de carreras durante más de diez años. Los suyos, tan realistas, han ejercido una poderosa influencia sobre los demás. ¡Hasta las retransmisiones de la tele parecen uno de sus juegos! Aquí encontrarás choques espectaculares, toneladas de opciones de configuración y la alineación completa de coches y fabricantes que van a convertir este juego en el simulador de Fórmula 1 definitivo.



PlayStation PC

Grand Theft Auto 2

- Editor: **Take 2**
- Desarrollador: **DMA Design**
- Jugadores: **1**
- Disponible: **Invierno 99**

■ Matar polis y traficar con drogas está a la orden del día en esta secuela de *Grand Theft* de dudoso gusto. La cámara se quedará con tus payasadas, pero desde el aire(aunque esta vez podemos esperar un enfoque ajustable). Encontrarás gran variedad de misiones y de vehículos para robar. También verás que aumenta la acción fuera del coche.



Nintendo 64

World Driver Championship

- Desarrollador: **Boss**
- Editor: **Midway**
- Jugadores: **1-4**
- Disponible: **Sin Fecha**

■ ¿El mejor juego de videoconsola hasta el momento? Así lo esperan en Boss. Esta secuela no oficial de *Top Gear Rally* utiliza todas las técnicas posibles para conseguir unos inmejorables efectos gráficos. Un modo Letterbox de alta resolución hará que la pantalla cobre vida con los reflejos de los faros y posibilitará un escenario de lo más realista que cubre diez circuitos repartidos por todo el mundo. Treinta y tres coches y versiones múltiples de cada circuito te mantendrán clavado en el asiento durante horas.



PlayStation PC

Destruction Derby 3

- Desarrollador: **Psygnosis**
- Editor: **Psygnosis**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sin fecha**

■ Los juegos *DD* se han especializado en dejar de lado las carreras realistas para ofrecer la posibilidad de causar colisiones múltiples sin consecuencias. Con los miembros del equipo Reflections, desarrolladores del primer *Destruction Derby*, secuestrados por la gente de GT Interactive, Psygnosis debe cruzar los dedos y esperar que sus programadores puedan desarrollar una secuela que haga justicia al original y genuino clásico de las colisiones. Cabe esperar lo de siempre: mejores gráficos, más carreteras, conducción más complicada...



PlayStation PC

Need for Speed: High Stakes

- Desarrollador: **EA**
- Editor: **EA** ■ Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sí**

■ Lo último de esta serie nos trae un garaje lleno de coches con licencia, multitud de pistas (incluye un generador de pistas que coloca obstáculos en zonas diferentes en cada carrera) y modos con los que puedes apostar coches con fieros contrincantes, intentar escapar de la policía para conseguir grandes sumas de dinero, etc. Los efectos meteorológicos y el deterioro de los vehículos a tiempo real también hacen acto de presencia... ¡y de qué manera!



PlayStation

Bomberman Fantasy Race

- Desarrollador: **Hudson**
- Editor: **Atlus**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Verano**

■ El equivalente en las carreras de las jornadas deportivas del cole.
Fantasy Race nos trae de vuelta a gran cantidad de los personajes de Hudson (incluidos los héroes de *Bomberman*), dispuestos a abrirse paso a codazos para llegar a la *pole position*. Y no se van a andar con chiquitas. Utilizarán todas sus capacidades: correr, saltar, tirar bombas... Se trata de machacar a tus competidores con reforzadores, repartidos al azar por la zona, y de superar curvas muy cerradas. Seguro que encontrarás modos multijugador con los que te partirás de risa.



PlayStation PC

F1 99

- Desarrollador: **Visual Sciences**
- Editor: **Psygnosis**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sin fecha**

■ El equipo que hay detrás de este juego mantiene la boca cerrada, pero podemos asegurarte que después de la crítica más bien demoledora que recibió *F1 98*, los de Psygnosis no quitan ojo de encima a sus desarrolladores y como vuelvan a meter la pata se van a enterar. Conductores, estadísticas, circuitos y hasta los paneles de propaganda de los patrocinadores volverán a aparecer. Igualito que en la tele.



PlayStation PC

Sports Car GT

- Desarrollador: **Westwood**
- Editor: EA ■ Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sin fecha**

■ Westwood se ha esforzando para conseguir realismo al máximo. Para ello ha reunido licencias que van desde el McLaren F1 hasta el Saleen Mustang y circuitos importados del campeonato IMSA americano, incluyendo el de Las Vegas. Hasta las escuderías le han proporcionado dossieres con información sobre sus figuras para que los vehículos respondan como debe ser.

Daisy, Daisy...

¿Recuerdas aquella escena de 2001:Una odisea en el espacio? Uno de los astronautas desenchufa el ordenador HAL 9000 porque es demasiado poderoso. Éste intenta ablandarle el corazón entonando una vieja canción: Daisy, Daisy se plañe. Sea este nuestro particular homenaje al genial y difunto director Stanley Kubrick.



Imagina que eres el último hombre sobre la Tierra. Pasas todas tus horas de vigilia peleándote contra feroces aliens. ¿Te parece divertido? A nosotros no. Menos mal que está Daisy para alegrarnos un poco la vida.

Daisy (en realidad, su nombre es: comandante de vuelo Daisy Hernández) es la jefa de la resistencia (de los humanos) en el juego de DMA Design *Body Harvest*, para Nintendo 64. El héroe del juego es Adam Drake, un tipo vestido de naranja y con unos pectorales que quitan el hipo. Pero claro, Adam no es el más inteligente del juego. Este honor recae en Daisy. Ella es el cerebro de la operación. Es el alma del Alpha Command y, por si las cosas empeoran hasta el límite, tiene un tubo lleno de esperma de Drake en la nevera. Se dedicará a repoblar la



Tierra antes de que los aliens se hayan cargado a Adam Drake. ¿No sería más divertido reproducirse...? Bueno, es igual.

Menos rollos... Lo que todo el mundo quiere saber de Daisy es *cómo consiguió ese color de pelo*. Brian Baglow, de DMA Design nos lo ha contado: «Su mejor amiga –y compañera de piso—, Elise, tiñó el pelo a Daisy la noche antes de la gran y decisiva batalla contra los aliens. Elise fue asesinada y Daisy se juró que «ciruela otoñal» sería el tono de su pelo para siempre». Bien, es una explicación, él sabrá por qué lo dice. Nosotros creemos que se puso a escuchar discos de Cindy Lauper, Alaska y Nina Hagen y decidió que quería ser como ellas.

¿Cindy Lauper, Alaska y Nina Hagen? A ver, ¿pero quién es Daisy Hernández? «A veces peligrosa, siempre atractiva intelectualmente», contesta Brian. «Estudió historia, aeronáutica, literatura, física y danza contemporánea en la universidad. Cuando tenía diecisiete años, un desalmado le rompió el corazón. Encontraron su cuerpo despedazado en la piscina. Pilota aviones para ganarse el pan y es capaz de matar aliens con cualquier cosa que tenga a mano, desde una tarjeta de crédito hasta una taza de té. En realidad, todo lo que quiere es que la quieran.»

Esto nos lo creemos más. Si consiguiéramos una cita con ella y surgiesen problemas, ¿se sentaría detrás y nos dejaría solucionarlo o intervendría sin dilación?

«Se sentaría y os observaría con media sonrisa», reconoce Brian. «En cualquier caso, si el peligro fuese serio, entraría en acción como una leona. O quizá no. Según cuánto le gustases».

¿Tiene novio? «Daisy nunca sale con chicos, ni siquiera en la academia de vuelo. A menudo salía con su amiga a explorar castillos en ruinas».

■ Encontrarás en todas las tiendas el juego de Daisy, Body Harvest, desarrollado por DMA Design y editado por Infogrames.

Infiltrados

¿Sabes mucho sobre videojuegos? Tal vez. Pero estos chicos saben más. Son los columnistas regulares de Top Juegos. Préstales atención.



AMERICAN EXPRESS

Chris Charla

Nuestro chico nuevo entra en contacto con la naturaleza intercultural de los simuladores de skateboard.

Hola a todos. Éste es mi primer mes, y, por lo que veo, se supone que la columna ha de empezar con algo divertido, pero en estos momentos lo único que me viene a la cabeza es la vez en la que un amigo mío regresó de un viaje al extranjero. Su buzón de voz estaba repleto de mensajes, pero en lugar de las cosas habituales, la mayoría eran de gente que se reía y colgaba. La culpa de esto, como descubrimos más tarde, la tenía su intento de grabar un mensaje divertido, que decía algo parecido a: «Hola, habéis llamado a Neil; no estoy aquí para contestar a vuestra llamada en estos momentos. Queréis callaros de una maldita vez, tíos, es la décima vez que intento...»

Y en su prisa por irse de viaje, se olvidó de volver a grabarlo bien. Este ejemplo ilustra que la comunicación puede ser muy dura, especialmente cuando tus compañeros de trabajo están haciendo el burro y tú estás intentando grabar un mensaje en el buzón. También muestra por qué el reconocimiento de voz en los juegos nunca saldrá del todo bien: ¿podéis imaginaros ver a un amigo vuestro hablándole a un juego, sin sentir la obligación de acercaros sigilosamente al micrófono y soltar a traición un «Matarse a uno mismo», o un «Soltar todas las armas» por detrás de sus espaldas?

El reconocimiento de voz en los juegos nunca funcionará del todo

Muy bien, ahora que ya hemos terminado con lo del reconocimiento de voz, vamos a pasar al tema que nos ocupa este mes, los juegos de *skateboarding*.

El *skateboarding*, el deporte oficial de los adolescentes, fue inventado y perfeccionado en California, donde el clima hace que no sea tan sólo la elección de un estilo de vida, sino también un práctico medio de transporte. Yo no soy muy bueno. De hecho, lo hago fatal. Pero si tenemos en cuenta el gran número de desarrolladores afincados aquí que van haciendo *skateboarding* al trabajo, es sorprendente que haya sido Sega, una compañía japonesa, no lo olvidemos, y el excelente juego de arcade *Top Skater* los encargados de reintroducir este deporte en los videojuegos.

Ahora, sin embargo, parece que el *skateboarding* ha vuelto, y los desarrolladores norteamericanos, tan ansiosos como siempre por no dejar escapar nada, no tienen sólo uno, sino tres juegos PSX de *skating* que saldrán próximamente. EA está a punto de lanzar *Skater*, Activision prepara *Tony Hawk Skateboarding*, y Rock Star Games (una nueva división de Take 2) está trabajando en *Thrasher: Skate and Destroy*. Incluso Midway ha entrado en escena con el lanzamiento del clásico 720° para la Game Boy. (Una versión emulada aparecerá también en PSX a finales de año).

Lo extraño es que el juego de EA (una conversión directa de un título japonés) es el único que no tiene licencia. Este juego es básicamente una copia directa de *Top Skater*, aunque con más pistas. *Tony Hawk Skateboarding* de Activision se ha ganado el respaldo de uno de los *skaters* californianos más legendarios, y el juego de Rock Star presenta la licencia de la primera revista de *skateboard* norteamericana. Según los rumores, Sega también está pensando en hacer algún título de *skating* para la Dreamcast.

Los juegos son lo que os podéis imaginar: el control funciona de forma muy parecida al de un juego de snowboard, con botones para trucos y capirotazos. Los inteligentes desarrolladores van a aparejar la avanzada acción «scrolling» con las ultimísimas tendencias musicales. A diferencia de Europa, donde domina la música electrónica (me he contenido de decir «esa estúpida música electrónica»), en los Estados unidos el *skateboarding* requiere música punk como banda sonora, y esto es lo que acabarán sacando la mayoría de títulos.

Las pistas propiamente dichas son las calles, con montones de escaleras, barandillas y rampas. Todavía no está claro si podremos contar con piscinas vacías, uno de los espacios favoritos en las regiones económicamente deprimidas del sur de California, como tampoco sabemos si habrá mini juegos de graffitis extra.

¿Y qué hay del elemento más reconocible de la moda *skater*, los pantalones anchos? Aunque es improbable que la humilde PlayStation pueda empujar suficientes polígonos para recrear fielmente estas monstruosidades, nos imaginamos que los desarrolladores lo intentarán.

Bueno. Ya está bien de juegos de *skateboarding*. Me voy a regrabar mi mensaje en el buzón. El mes próximo: Los desarrolladores de Tejas y sus egos del tamaño de Tejas, o «He diseñado un nivel. Ahora, o me dais un Ferrari o me largo y fundo un equipo nuevo».

■ Chris es director de la revista americana Next Generation (no confundir con el eslogan de la bebida refrescante).



CRÓNICAS TOKIOTAS

Jason Brookes

Nuestro hombre en Japón ha descubierto que los viejos rencores no mueren fácilmente.



Sega nos preocupa un poco. Justamente cuando empezaban a aparecer las cifras de ventas en Tokio, mostrando que su nueva consola Dreamcast no cumplía con las expectativas, su principal rival, Sony, va y les da la puntilla después de proporcionar a la industria los primeros vislumbres de PlayStaton 2. Y en el mundo entero las bocas se han hecho agua.

Esta situación nos recuerda al impropio duelo librado por las dos compañías hace unos años. A principios de 1994, cuando Saturn, la consola de Sega condenada al fracaso, fue calurosamente recibida por una industria entusiasmada por acoger gráficos en 3-D, el lanzamiento de la PlayStation —muy bien planificado— fue todo un acontecimiento. El anuncio y la coordinación de la PlayStation 2 ha sido un simple caso de «la historia se repite».

De hecho, ésta tal vez sea la constante en la industria de los videojuegos en Japón. Puedes estar seguro de que si algo ha conquistado el mercado una vez, sus creadores harán todo lo posible por que lo vuelva a conquistar una y otra vez, y ésta es una situación que se repite especialmente con el software. Como con la mega serie *Final Fantasy* de Squaresoft, por ejemplo. La octava entrega épica salió a la venta a principios de febrero del 99, y vendió una cifra récord de 2,57 millones de unidades en los cuatro primeros días. Una base de quince millones de usuarios de la PlayStation en Japón significa que pueden muy bien acabar logrando su objetivo de cuatro millones de unidades vendidas.

Pero mientras Sony parece haberse propuesto guardar su territorio de consolas tan ferozmente como un Rottweiler defiende un hueso, Sega todavía posee, de forma virtual, el mercado de las recreativas. Recientemente, en el encuentro arcade más grande del año, la compañía acaparó la atención de todos con unas recreativas basadas en el hardware de Naomi compatibles con la Dreamcast.

Ferrari 355, de AM2 —el creador de juegos de carreras tan clásicos como *Out Run*, *Virtua Racing* y *Daytona USA*— parece el mejor juego de carreras jamás visto. Utiliza el poder de cuatro plantillas de Naomi para sus increíbles imágenes y la cabina acabada presentará tres pantallas para un efecto absorbente y del todo convincente. Ya veremos cómo Sega intenta emular esto para el mercado de las consolas.

De forma extraña, esta propensión a mantener la experiencia de las recreativas lo más alejada posible de su equivalente para la consola (pese a la inclusión de mucha tecnología nueva compatible con la consola), continúa en *Airline Pilots*, lo más último en las recreativas que también utiliza el hardware de Dreamcast. Una cabina súper realista, controlada hidráulicamente (de nuevo con pantallas múltiples en el modelo deluxe) espera dar el golpe en el mismo mercado que la serie de simuladores de trenes de Taito, *Densha Da Go!* (la fascinante simulación de trenes de la que hablamos el mes pasado; una experiencia en la que los jugadores japoneses compiten para ver quién es el mejor conductor de locomotoras de Oriente). Y aunque es difícil decidirse, creo que llevar los controles de un avión es un poco más divertido que conducir un tren. Pero no esperes que este juego aparezca en muchos salones arcade de Europa.

Finalmente, en el mes en que se han visto más anuncios de hardware japonés, Bandai y SNK se han estado preparando para una batalla con la intención de conquistar la cuota del otro en el lucrativo mercado de las portátiles. El Wonderswan de Bandai (creado por Gumpei Yokoi, el creador original de la Game Boy de Nintendo) ofrece unos gráficos monocromos de baja resolución y sólo cuesta 4.800 yenes (unas 6.000 pesetas). La unidad gris de ocho colores y 16 bits acabará estando disponible en siete colores diferentes, y en estos momentos sólo tiene cinco juegos: *Gunpey*, *Chocobo's Magic Dungeon*, *Densha Da Go!* (sí, ése de trenes otra vez, ¡y esta vez en horrible blanco y negro!), *New Japan Wrestling En* y *Wonder Stadium*.

La Neo-Geo Pocket Color de SNK va hombro con hombro con el Wonderswan, pero esta versión en color de una portátil que fue lanzada tan sólo el año pasado, lo tiene difícil si quiere competir con unos rivales mucho más baratos.

■ Antes de irse a Japón, Jason era editor de la revista Edge. En sus ratos libres, le gusta estrellarse mientras conduce coches ajenos.



CONSEJOS

Neil Jackson

Ganarse la vida haciendo juegos no es todo diversión, diversión y más diversión.

Si has estado leyendo esta columna los últimos meses, puede que pienses que trabajar en el negocio de los juegos es muy divertido. No te voy a aguar la fiesta: lo es. Divertidísimo. Un día tras otro, tanto si te apetece divertirte como si no. Esa es la razón por la que, si se te está pasando por la cabeza la idea de abandonar tu trabajo diario o tus aburridas clases para entrar en este negocio, deberías pensártelo dos veces antes de hacerlo.

Últimamente, he estado recibiendo toneladas de correos electrónicos de gente que me pide consejos para entrar en la industria de los juegos. Eso es genial, porque la industria realmente necesita gente buena, y yo estoy siempre dispuesto a contestar a todas las preguntas (siempre que el tiempo y las horribles fechas límite me lo permitan, claro está). Pero el problema es que la respuesta es siempre la misma: sé excepcionalmente bueno en algo (normalmente en la codificación, en el arte y la animación, o en la música) y no des tu brazo a torcer.

Es virtualmente imposible entrar en este negocio desde un trabajo que no tenga nada que ver con los ordenadores. Muchos de los cargos periféricos, como el de productor, diseñador o director de desarrollo, los ocupan veteranos de la industria o empleados que se benefician de promociones. Los trabajos anunciados con más regularidad son los más sucios, en los que el calor y las horas son enormes, y la paga es peor.

Siempre hay demanda de codificadores, pero en este área hay fuertes presiones del tipo «sin experiencia, no hay trabajo». De vez en cuando se puede ver un equipo en expansión que contrata a una «joven promesa» para que escriba herramientas de desarrollo (tales como editores de 3D, o software para el diseño de mapas de niveles). Si el novato se las arregla bien, puede que le permitan echar una mano en un juego, y que le encomienden cada vez de más trabajo a medida que va demostrando sus habilidades.

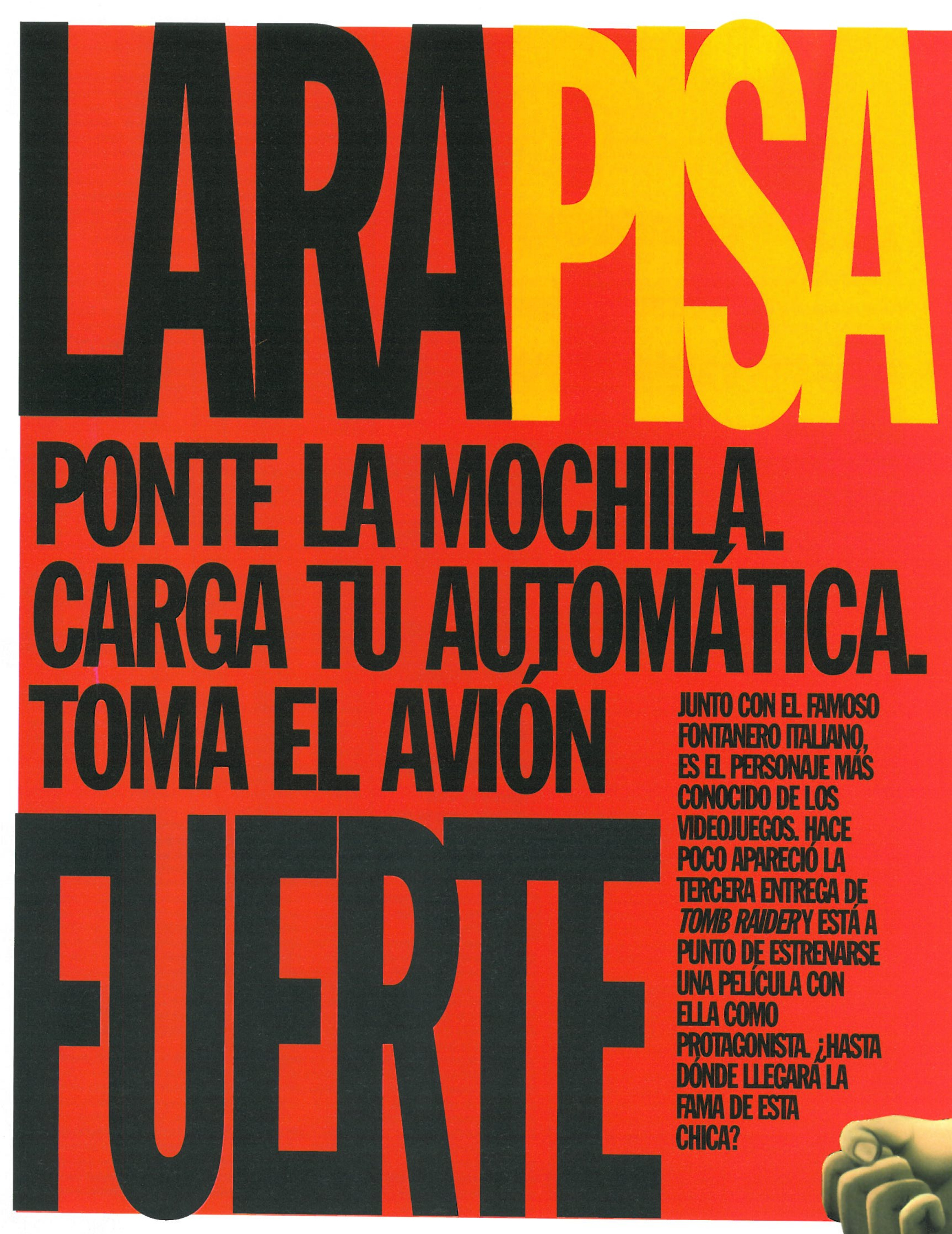
No obstante, recientemente, la industria ha adoptado a muchos codificadores provenientes de trabajos del mundo real (por ejemplo, programadores en empresas de telecomunicaciones y bancos importantes). Pero para algunos, la oportunidad de vivir su sueño se convierte en una pesadilla. Las prácticas de codificación en el mundo de los juegos son mucho más experimentales que reglamentadas, y la enorme presión, que tiene que ver con la naturaleza inestable de la codificación de los juegos, puede hacer desaparecer como por arte de magia a un ingeniero de software profesionalmente capacitado. Con unos programas increíblemente complicados que dependen de la velocidad y unas fechas límite brutales que cumplir, la diversión muchas veces parece estar muy lejos.

El mundo artístico también soporta sus presiones. Un artista novato se encontrará con que, para empezar, le dan las tareas mundanas, como el coloreado, la intermediación (el dibujo de los incontables *frames* de animación entre los cuadros clave proporcionados por un animador de personajes), el diseño de simples iconos de interfaz o de cursores de ratón. Estas tareas apenas dejan margen para la creatividad, pero son un trabajo esencial, y siempre vienen con fechas límite. E incluso cuando un artista consigue su oportunidad para «expresarse», verá que tiene que retocar su trabajo una y otra vez. A veces, su trabajo sufre recortes de todo tipo, simplemente porque ésa es la manera en que el código opera. Y hay un sinfín de críticos despiadados aguardándole: en la empresa, en la prensa y en el público.

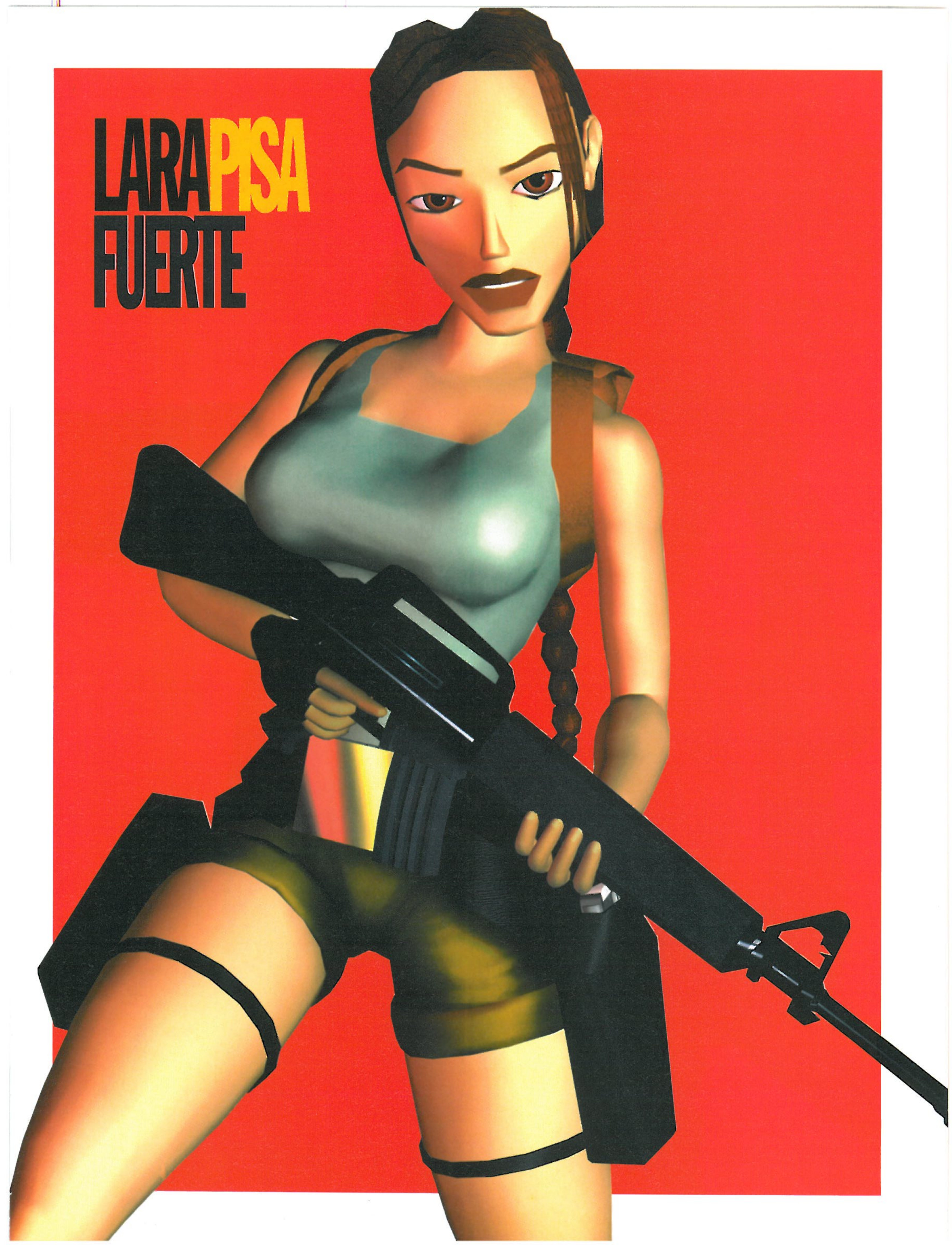
Los músicos son otro grupo que se encarga del «trabajo sucio». La competencia en este área es feroz, y la demanda de un músico tiende a ser escasa; la simple razón de esto es que la mayoría de desarrolladores sólo necesitan un par de músicos para crear el sonido de un juego que luego sirve para toda la gama del producto. Muchas compañías no tienen músicos en plantilla, sino que prefieren hacer subcontratos cuando es necesario y si el proyecto así lo requiere. Y lo que es peor, sólo se piensa en la música en el último minuto, o se dan cuenta de que falta cuando el código del juego ya tiene forma. Después se necesita a toda prisa, y la creatividad se convierte en mil veces más difícil.

Así que, piénsatelo dos veces. Ni siquiera he mencionado el carácter precario e inestable de este negocio, que resulta en despidos regulares, muchas horas y una cantidad desorbitada de cafés y cenas al lado del monitor. Si puedes abrirte camino hasta aquí, estar dentro es divertido, pero como todas las cosas en la vida, tienes que pagar un precio y correr unos riesgos. Si todavía no has cambiado de idea, asegúrate, como he dicho, de que eres bueno en algo y *no te rindas*.

■ A pesar de la inestabilidad del negocio de los juegos, Neil todavía está en Binary Asylum y sigue trabajando en Star Treck: New Worlds. También está harto de comidas «para llevar». ¿Quieres saber más sobre todo esto? Mándale un e-mail a backscreen@techno.demon.co.uk


LARA PISA
PONTE LA MOCHILA.
CARGA TU AUTOMÁTICA.
TOMA EL AVIÓN
FUERTE
JUNTO CON EL FAMOSO FONTANERO ITALIANO, ES EL PERSONAJE MÁS CONOCIDO DE LOS VIDEOJUEGOS. HACE POCO APARECIÓ LA TERCERA ENTREGA DE *TOMB RAIDER* Y ESTÁ A PUNTO DE ESTRENARSE UNA PELÍCULA CON ELLA COMO PROTAGONISTA. ¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ LA FAMA DE ESTA CHICA?




LARA PISA
FUERTE

No sabemos si has notado que no se trata de un ser real. Aun teniendo en cuenta la existencia de entrevistas con ella, y de fotos desplegables para colgar en tu habitación. Aun habiendo exclusivas sobre ella en los periódicos y en las revistas de moda... A pesar de las montañas de cartas que le remiten sus fans de sexo masculino... Lo sentimos mucho, pero no es un ser real.

«Para mí sí que es real», dice David Burton. «Trabajo con ella cinco días a la semana».

David Burton es el director de márketing de la compañía EIDOS Interactive. Es el responsable de la venta de Lara Croft al resto del mundo. La mete en pósters y en la televisión, en los lugares apropiados y asociándola con los productos adecuados. La cuida. Si Lara fuese real — y repetimos por si acaso: no lo es — David Burton sería su agente.

«La cadena MTV me llamó hace un par de semanas porque querían crear un programa que fuese presentado por Lara misma», dice con orgullo. «La marca de bebidas Lucozade nos pidió permiso para que Lara saliera en un anuncio de tele. Los del juego Meccano me llamaron anteayer porque dentro de poco sacarán una nueva grúa, y quieren ver si es posible tener a Lara colgando de una cuerda de puénting».

Considerando el hecho de que no es real, no está mal la cantidad de cosas que hace.

«Y la película estará lista para Navidades», prosigue Burton. «Será de acción, y sólo con imágenes reales, a diferencia de *Toy Story*. Veréis qué bombazo.»

Está la película, el programa de tele, el libro, el álbum, la muñeca, el reloj, la mochila... Ah, sí, ya no nos acordábamos: también está el juego.

No es difícil olvidar que el fenómeno Lara Croft empezó con un videojuego. El *Tomb Raider* original, para Playstation y PC, apareció justo a tiempo para las ventas navideñas del 96. La segunda parte (*Tomb Raider II, starring Lara Croft*) apareció para las Navidades del 97. Y en enero pasado los Reyes Magos cargaron con montones de copias de la tercera entrega de *Tomb Raider*.

Pero, ¿cómo ha llegado un personaje de videojuego a convertirse en una estrella? ¿Y por qué justamente este personaje y no otro? ¿Qué es lo que la hace tan especial? En otras palabras: esta tía, ¿quién se ha creído que es?

«Es una batalla constante contra la prensa, sobre todo la de Europa, que quiere que Lara vaya lo más destapada posible.»

David Burton, «agente» de Lara

Hay ciertos hechos que son bien conocidos por todos. Y es que hay más de 100 sedes Web para fans de Lara donde se cuenta siempre la misma minibiografía (sacada de los manuales de los juegos). Se nos revela que la señorita Croft era hija de un tal Lord Henshingly Croft. Nació en Wimbledon (Gran Bretaña), fue al internado de Gordonstoun, y estaba destinada a casarse con el conde de Farringdon. Pero las dos semanas que estuvo forzada a sobrevivir sola en medio del Himalayas a causa de un desastre aéreo convirtieron a Lara en una nueva mujer. Dio la espalda a su vida aristocrática y a su prometido con piel «dodotis», y emprendió un viaje alrededor del mundo, disparando contra animales en peligro de extinción y dando saltos dignos del oro olímpico.

Aparte de esto, sabemos que mide un metro setenta, que su cumpleaños es el 14 de febrero, y que su grupo sanguíneo es AB negativo.

Por lo demás, Lara es un verdadero misterio. Más allá de estos pocos datos, las cosas son confusas. ¿Es feliz Lara? ¿Tiene el deseo de casarse y tener hijos? ¿Qué le hace reír? ¿A qué partido votó en las últimas elecciones? ¿Tiene problemas de conciencia por haberse cargado a tantos animales? Sencillamente nos es imposible saberlo. Lo único que tenemos son datos triviales como su grupo sanguíneo. Piensa en todos tus amigos: ¿conoces el grupo sanguíneo de uno solo de ellos?

No. Cuanto más piensas en qué es lo que hace de Lara Croft un personaje tan popular, más te das cuenta de que, de hecho, no es tan siquiera un personaje. No es más que una combinación de polígonos. Sólo está compuesta por lucecitas de colores. No existe.

Aun así... Aun así mucha gente la adora.

Si Lara es de verdad tan irreal, entonces ¿por qué tantos jugadores han dado tanto por ella? ¿Por qué han hecho un esfuerzo tan grande por protegerla a lo largo de sus aventuras? ¿Por qué maldicen o hasta lloran cuando Lara sufre un accidente? ¿Cómo se explica que MTV quiera que se dedique a presentar vídeos? Está claro que hay mucho más en Lara que una serie de datos.

57

EL DIVÁN

El parte psicológico

¿Quieres comprender a Lara? Mark Griffiths, doctor en psicología, te da las claves que necesitas...

■ Cuando tratamos de símbolos del mundo de los videojuegos, encontramos en Lara Croft uno de los más interesantes desde el punto de vista psicológico. Con esos pechos que desafían la ley de la gravedad, es el primer *sex symbol* de la era digital (la mayoría de jugadores aseguran que si fuera una persona real, les gustaría mucho conocerla personalmente) y a la vez representa el cambio en esta industria. Como alegan sus creadores, «si vas a pasarte 80 horas ante la pantalla, mejor tener a algo agradable de ver».

Pero, ¿basta esto para explicar el éxito de que ha gozado Lara? Aunque en última instancia podemos decir que el sexo vende (y no hace falta recurrir a la opinión de un psicólogo para saber esto), hay más en Lara que atractivo sexual. Después de todo, ya nos hemos encontrado muchas veces con personajes femeninos atractivos en videojuegos, y ninguno de ellos ha alcanzado el nivel de popularidad de Lara.

La verdad es que muchos, quizás la mayoría, de los jugadores de *Tomb Raider* no son adolescentes con sus primeros picores. A los psicólogos como yo lo que nos interesa es saber en qué piensan los jugadores mientras juegan. ¿La motivación principal la constituye el personaje, el juego en sí o la interacción entre ambos elementos? ¿Y puede que haya algo en Lara que cree un gancho psicológico para el jugador?

De ser éste el caso, varios elementos podrían estar en el origen de este atractivo. Pensemos en su pasado aristocrático, su gran inteligencia y el hecho de que es soltera; también su uso práctico de la ropa y su instinto asesino. He entrevistado a jugadores de *Tomb Raider*, preguntándoles sobre esto, y no he conseguido aclarar nada. La verdad es que ninguno de ellos mencionó atributos personales de Lara, excepto los anatómicos. Desde el punto de vista psicológico, Lara Croft es un lienzo en blanco.

Algunos elementos sí son recurrentes. Esto lo descubrí cuando pregunté a un grupo de jugadores por qué *Tomb Raider* es supuestamente tan bueno. Los más jóvenes tendían a mencionar el impacto visual de Lara y el realismo de sus movimientos; por ejemplo la manera en que se agacha y cuando se pone a nadar. También se apelaba al impacto visual del juego en general, que contiene imágenes impresionantes, como por ejemplo la vista panorámica con la esfinge hacia el final de la primera parte de *Tomb Raider*.





■ ¿Somos Lara o guiamos a Lara? Y el atractivo de Tomb Raider, ¿es meramente sexual? El éxito apabullante de Lara ha abierto muchas incógnitas.

■ Los jugadores tienden a decir que lo que admiran es el realismo y la verosimilitud. Pero reconocen que es posible llegar a sentirse atraído por las poses provocativas con que nos obsequia de vez en cuando.

Algunos jugadores señalaban que algunas de las poses de Lara eran bastante sensuales, y aunque no se lo aplicaban a ellos mismos, decían que esto podría constituir un factor de motivación para otros jugadores.

Pero al cabo de poco tiempo me empezó a quedar claro que lo que engancha a la gente realmente es la naturaleza misma del juego. Los juegos de búsqueda de tesoros siempre han atraído a las personas; y combinar esto con un poco de acción, lugares exóticos y un personaje central con un carácter fuerte, hace de *Tomb Raider* un producto que da justo en el clavo.

Así que, ¿es Lara una buena influencia? Yo defiendo la idea de que los juegos necesitan símbolos femeninos potentes, entre otras cosas porque así también se despertaría el interés de las mujeres por los videojuegos. Sin embargo, el personaje de Lara no lo acaba de conseguir, pues muchas mujeres la asocian demasiado a una encarnación de las fantasías sexuales masculina. Pero es un paso en esa dirección. Hasta la aparición de *Tomb Raider*, los personajes femeninos han tendido siempre a jugar el papel de víctimas, bien sea de la violencia (como en *Night Trap*) o bien del rapto y cautiverio (como en *Mario* y *Zelda*). Otras veces no han pasado de formar parte del decorado. Lara, en cambio, es un personaje activo. Está en forma, es independiente y no depende de poderes sobrehumanos (el factor realismo es importante para muchos jugadores). Y protagoniza unos juegos muy buenos. Al fin y al cabo, esto es lo que importa.


LARA PISA
FUERTE

Jeremy Smith conoce a Lara Croft mejor que nadie. Junto con su hermano Adrian fundó Core Design, la compañía desarrolladora de *Tomb Raider*. Ha sido quien ha dirigido desde el primer día el proceso que impulsó a Lara a la fama. Todo empezó con una presentación de la Playstation a la que asistió, y que le inspiró a reunir a todo el equipo en un hotel, donde les pidió que inventaran un juego que transportara Core a ese mundo de 32 bits que acababa de presenciar.

«Nos sentamos alrededor de una mesa y empezamos a lanzar ideas sueltas», recuerda Jeremy. «Entonces, uno de los presentes dijo: 'Se me acaba de ocurrir una idea de juego de estilo egipcio que consistiría en saquear pirámides'. Y la ironía del caso es que no hay una sola tumba en *Tomb Raider*», dice Jeremy jocoso. «Pero la idea inicial sí iba a ser muy egipcia. Visualizamos pirámides con ciudades enteras bajo ellas, conectadas mediante túneles secretos».

Pero Lara aún no aparecía por ninguna parte.

«El personaje original, de hecho, iba a ser masculino. Llevaba látigo —o más bien una cuerda —, y lo utilizaba para escalar y agarrar objetos. Entonces pensamos : 'Esto es tan parecido a Indiana Jones que resulta un poco preocupante. No queremos encontrarnos metidos en problemas con un gigante como LucasArts [el editor que posee los derechos de producción de juegos basados en Indiana Jones], así que es mejor que busquemos otra salida'. Un par de semanas más tarde ya teníamos la solución. Su nombre era Lara».

No es que fuera un nacimiento muy digno de un personaje que llegaría a ser tan perfecto. Si bien ahora la idea de un *Tomb Raider* sin Lara nos parece ridícula, Smith reconoce que en aquellos momentos no tenía la más remota idea de la importancia que llegaría a cobrar.

«Sabíamos lo que pretendíamos conseguir con nuestro motor 3D, y sólo nos faltaba rellenar el juego con un personaje central», nos dice Jeremy Smith. Además, cuando el artista principal Toby Gard vino con la idea de Lara, Smith no estaba demasiado convencido. Su primera reacción fue: «Jopé... ¿De verdad crees que es una buena idea meter a un personaje femenino en un juego?»

Se desechó su primer nombre, que era Lara Cruz, pues se quería reflejar el pasado aristocrático inglés del personaje.

Gard recuerda el poco entusiasmo que despertó su creación: «Me lo pasé muy bien creando a Lara, y no entendía cómo la otra gente no quedaba seducida por su encanto».

Pero al final sí fueron seducidos, y así nació Lara. O casi. Primero se tendría que desechar su primer nombre, que era Lara Cruz, porque se quería reflejar el pasado aristocrático inglés del personaje. Y después hacía falta darle vida.

«Ninguna acción de Lara fue creada a partir de captura de movimientos reales», dice Gerd, «pero procuré que la animación fuese lo más realista posible. Aunque sus movimientos eran muy estilizados, coincidían con los de una persona normal».

Su esmero por el detalle dio frutos, ya que consiguió que Lara pareciera increíblemente real. Se trata de un factor que tiene su importancia, porque añade un efecto de dramatismo para el jugador. Hay que tener en cuenta que aún vivíamos los inicios de la era 3D, y la humanidad gráfica de Lara Croft suponía un salto gigante para los jugadores de esa época, acostumbrados a los monigotes de estilo dibujos animados. La afirmación de Jeremy Smith de que fue el primero en crear un juego de perspectiva en tercera persona es un poco pretenciosa (ya existían títulos como *Alone in the Dark* y *Virtua Fighter*, que ofrecían esta perspectiva), pero la verdad es que Lara dejó boquiabierto a todo el mundo.

La clave está en que se alcanzó un nuevo nivel de profundidad en lo que se refiere a la interacción entre personaje y jugador, y esto se consiguió mediante el simple hecho de que el personaje parecía una persona normal y corriente. «Al verla como ser humano nace una afinidad hacia ella», dice Smith. «Es poco probable que sientas algo si Sonic se cae por un precipicio, pero con Lara es diferente. Hay un nexo de unión entre jugador y personaje. Si en un juego eres un perro o un monstruo, es mucho más difícil llegar a conectar con dicho personaje».

Y con Lara uno conecta. No hace falta que seas uno de esos fans que se pasan horas mirándola en Internet para que se tienda un lazo afectivo entre tú y ella. Tampoco tienes que imaginar que es real, como un fan que decía que

59

Luchadora sin par

Con un par de saltos, Lara Croft se ganó el corazón de los jugadores del mundo entero. Repasemos las dos primeras partes de Tomb Raider, que ahora están a precio de saldo. ¿Han sobrevivido al paso del tiempo?





Tomb Raider

Editor: **Proein**
Lanzamiento: **Navidades 1996**
Formato: **PC, PlayStation, Saturn**

■ **Nadie se lo esperaba. Un par de periodistas hicieron algunos comentarios positivos acerca de los gráficos en 3D, pero nadie imaginaba que pudiera durar mucho tiempo. Como mucho, algún comentarista dijo que quizás tendría algo de éxito.**
Y entonces, todo el mundo se puso a jugar. Y no dejaron de jugar nunca más.

Tomb Raider sorprendió a todo el mundo. Hasta ese momento, el juego de mayor éxito que había sacado Core Design, una empresa de fabricación de software de poca envergadura, era *Thunderhawk* para el ya desaparecido Mega CD. Una versión del mencionado juego para la PlayStation y una serie de títulos que haríamos bien en olvidar (como *BC Racers*, *Shellshock* y *Blam Machinehead*) eran todos sus créditos como creadores. Nada hacía sospechar que se estaba cociendo algo muy en serio en sus oficinas.

De repente, apareció este juego, que fue descrito por *Playstation Magazine* como «uno de esos títulos revolucionarios que cambian la manera de hacer videojuegos para siempre»

El concepto de un motor poligonal en auténticas 3D no era del todo nuevo. *Quake* ya existía en formato PC, y en Japón había salido ya *Mario 64*. Pero la genialidad de *Tomb Raider* radicaba en su calidad como juego, y es lo que ha asegurado su pervivencia a lo largo de todo este tiempo. Aun si no tuviera los gráficos impresionantes que tiene, sería un juego que gustaría mucho. La variedad de retos con que te enfrentas es alucinante, y siempre combinan exploración con tiroteo, y plataformas con puzzles retorcidos.

La imaginación, los avances técnicos y el sentido de jugabilidad de los creadores se hizo patente en cada aspecto de *Tomb Raider*. Desde lo más general (por ejemplo la enormidad del juego) hasta los detalles más diminutos (como el ruido que acompaña a las caídas, o el relampagueo al disparar sus pistolas).

Naturalmente, *Tomb Raider* se convirtió en el juego más vendido de PlayStation; y esto pese a sus imperfecciones: el primer nivel no era gran cosa, el joypad no respondía siempre que hacía falta, y la cámara tenía problemas de colocación.

Cabe decir que la versión de PC ahora viene junto con cuatro niveles extra, bajo el nombre de *Unfinished Business*.

★★★★★

Tomb Raider II

Editor: **Proein**
Lanzamiento: **Navidades 1996**
Formato: **PC, PlayStation, Saturn**

■ **La segunda vez la gente ya estaba preparada, por supuesto. De hecho, estábamos todos más que preparados. Estábamos ansiosos. Lara se acababa de convertir en una estrella, y lo que había comenzado como simple juego se estaba convirtiendo en un fenómeno.**

Las segundas partes de las películas tienden a ser peor que las primeras; pero en el mundo del videojuego las cosas funcionan al revés: la constante evolución tecnológica significa que los juegos cada vez son mejores. *Tomb Raider II* fue, como todos deseábamos, genial, y superaba al original.

Lara respondía mejor al control, tenía armas nuevas espectaculares y era capaz de escalar paredes. Hasta podía conducir vehículos y lanchas motorizadas, en los niveles de Venecia. El motor 3D revisado hacía que hubiera menos parpadeo de pantalla. También permitiría que hubieran niveles al aire libre y que abundasen los efectos de luz en tiempo real.

El sentido del dramatismo y del suspense estaban mucho más trabajados en *Tomb Raider II* que en el original. Un puñado de secuencias de vídeo contribuyeron a darle un ambiente cinematográfico, provocando más de una vez exclamaciones de incredulidad.

Empezaron a circular, todo hay que decirlo, los primeros comentarios escépticos. La revista *PlayStation Power*, por ejemplo, advertía que *Tomb Raider II* no era el gran triunfador que cabía esperar, y señalaba varios defectos, como problemas con la cámara, y el hecho de que a veces te matan de repente sin que tengas tiempo de reaccionar.

Algunos fans también criticaron que hubiera aumentado la parte de «combate», en detrimento de la resolución de enigmas. En su opinión, esto hacía que se perdiese la atmósfera especial del juego original.

Pero la mayoría de jugadores no tuvieron nada en contra de esta nueva entrega. Además, a partir de *Tomb Raider II*, a Lara Croft le salieron muchos más admiradores, porque los usuarios de la PlayStation habían aumentado en número.

Pero ni un solo duro llegó a los bolsillos del diseñador original Toby Gard o el programador principal Paul Douglas, ya que habían abandonado a Core en febrero del 97 para crear su propia compañía, Confounding Factor.

Y no les sabe mal no poder compartir las ganancias millonarias de la producción de Lara. O al menos eso dicen.

★★★★★


LARA PISA
FUERTE

Lara era una chica muy maja, altruista, poco incisiva, con las ideas muy claras».

No tienes que convertirte en ordenador si quieres intimar con ella. Sólo hace falta que juegues con ella.

«Es como una película», opina Smith. «Quiero decir que difícilmente ve uno una película sin identificarse con el personaje principal.»

Los elementos cinematográficos de la serie *Tomb Raider*, las secuencias de vídeo y el dramatismo de ciertas escenas respaldan esta impresión. Al mismo tiempo, los juegos son más que las películas, ya que no te limitas a observar a Lara, sino que *eres* ella. O la controlas. O quizás la guías. Es difícil de definir cuál es nuestra relación con ella.

Cuando se pregunta a los jugadores cómo ven su relación con Lara, uno se encuentra con un gran abanico de respuestas muy diferentes entre sí. Unos se proyectan dentro del entorno del juego, y juegan como si se tratara de ellos mismos. Dicho de otra manera, se convierten en Lara y juegan desde lo que, al fin y al cabo, es una perspectiva en primera persona. Otros se definen más bien como espectadores o auxiliares que ayudan a Lara en su aventura. El lenguaje que utilizan los jugadores masculinos es el de la figura protectora, donde cabe decir: «Estoy guiándola. No quiero que le pase nada a esta chica».

Jeremy Smith cree que la feminidad de Lara hace que los hombres sean más receptivos. «No estoy demasiado convencido de que lo que quieran los jugadores de sexo masculino sea en realidad *ser* Lara», dice. «Creo que les gusta jugar con ella porque supone un cambio respecto a jugar con personajes masculinos y musculosos. Después de todo, es poco frecuente que un hombre reaccione emocionalmente cuando ve que le pasan cosas a otro hombre en pantalla».

Y seguramente esto sea verdad. Además, hay que tomar en consideración el tema tan trillado del atractivo sexual de Lara.

«Sabemos que se la ve frecuentemente como símbolo sexual», dice el responsable de márketing David Burton. «Siempre hemos andado con mucho tiento a la hora de decidir la cantidad de ropa que dejamos que la protagonista se quite. Es una batalla constante contra la prensa, sobre todo la de Europa, que quiere que Lara vaya lo más destapada posible.»

«Por otra parte», añade, «no la retratamos nunca de forma que aparezca poco agraciada. No la verás nunca en rulos.»

Es verdad que no. No la vemos cuando se acaba de levantar de la cama. Pero hay una discrepancia entre las imágenes de ella fuera del juego (en bañador, en poses provocadoras, sacando los pechos...) y la de los juegos de la serie *Tomb Raider*. Ponte a jugar al juego original, y te sorprenderás al ver que sus pechos no son tan prominentes como los de las imágenes comerciales. La heroina de *Tomb Raider II*, aun teniendo más pecho y mejor definido, deja claro que el juego está más interesado en armas que en otras cosas.

«Es poco probable que sientas algo si Sonic se cae por un precipicio, pero con Lara es diferente. Hay un vínculo entre jugador y personaje.»

Jeremy Smith, Core Design

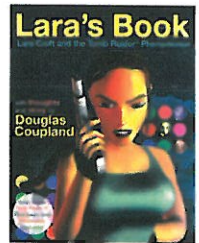
Toby Gard, a quien todavía se considera el creador del concepto original de *Tomb Raider*, se marchó de Core algunos meses después de la aparición de la primera entrega. La razón de su renuncia es el márketing fácil al que, según él, se dedican. «El sexismo empezó cuando llegaron los responsables de márketing», alegó la artista de diseño gráfico Heather Gibson en un artículo que publicó en el periódico británico *Daily Telegraph*.

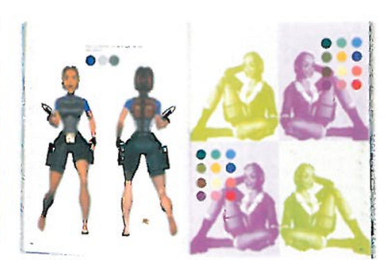
La cuestión es saber cuándo se convierte el calificativo 'sexy' en 'sexista'. Hay que tener claro cuánto debe la fama de Lara al juego y cuánto a su imágen de ciber-sex symbol.

Una buena parte del interés que muestran los medios de comunicación por ella es debido sin duda a su figura a lo Pamela Anderson. Y si bien no podemos culpar a los encargados del márketing, pues se limitan a hacer su trabajo, sí podemos en cambio acusar a los diseñadores, que se han dedicado a copiar a Lara en otros juegos, fabricando así un desfile de heroínas con pechos sobresalientes.

David Burton, por otra parte, insiste en subrayar los otros atributos que tiene Lara, y sostiene que está lejos de ser sólo atractiva para el mundo masculino.

60





■ El célebre autor del libro La generación X, Douglas Coupland, dice sentirse «atraído» por Lara. Dada la vacuidad de sus declaraciones y explicaciones podemos deducir que también se siente atraído por el dinero fácil.



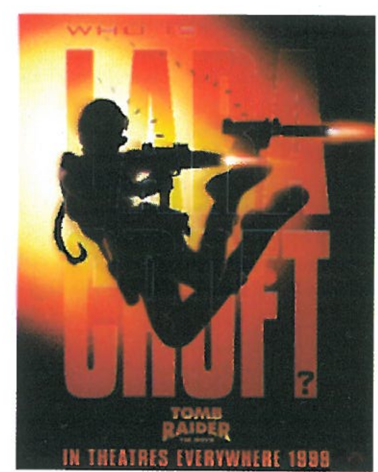




■ Nombra cualquier sitio. Ella ya estuvo, y armada hasta los dientes.



■ The Face es la revista que lanzó a Lara definitivamente a la fama.



■ Tomb Raider: La película se estrenará a finales de 1999.

«Nuestra experiencia al respecto demuestra que a un gran número de mujeres les gusta lo que Lara hace y cómo se comporta», afirma. «Es una mujer que no se anda con tonterías ni se deja manipular. Es un buen modelo a seguir. Nadie consigue aprovecharse de ella, y siempre se encuentra luchando en las situaciones más adversas. Lo que mucha gente ve en ella es alguien que, como ellos, atraviesa por dificultades en la vida; pero en su caso Lara siempre lucha contra esos obstáculos y los supera. Además, los juegos que protagoniza no consisten sólo en ir matando a diestro y a siniestro, sino que hay muchos enigmas y rompecabezas a resolver. Y éste es el tipo de juego que siempre ha gustado a las chicas.»

¿Feminismo? Quizás. Pero la aparición de Lara también coincide con el momento en que PlayStation intenta entrar en el mercado adulto. El olfato de Sony en lo relativo al márketing permitió romper con el estereotipo de los videojuegos como entretenimiento para niños, y Lara contribuyó a este cambio de mentalidad.

«La Sony se ha dado cuenta de lo ligada que está Lara a PlayStation», dice David Burton. «Uno asocia la consola PSX con *Tomb Raider*».

«Es un icono», afirma Smith.

¿Pero un icono que hace referencia a qué?

«Pues al mundo del videojuego. Los videojuegos han dejado de ser el territorio de un grupo de colgados que se reúnen hasta las tantas para jugar, y han pasado a formar parte de una industria de gran importancia. Y creo que Lara es el máximo exponente de dicha industria.»

Parece algo exagerado decir esto. Pero es verdad que el éxito del juego y el de la consola que redefinió este ámbito son inseparables. Resulta difícil imaginar a una Lara Croft que apareciera sólo en PC figurando en la portada de una revista tan importante como *The Face*. Todos sabemos que ese mundo de tarjetas de sonido y conflictos con los DirectX no está de moda.

Y ahora la seductora se va a Hollywood a probar fortuna. Smith, no obstante, no se deja arrebatar por las emociones fáciles, y lo analiza más fríamente.

«Al público le gustó mucho la serie *Indiana Jones*, y lo que tenemos aquí ahora es una especie de Indiana Jones femenina», nos cuenta. «La idea está bien por sí misma. Y a esto se añade el hecho de que se trata de nuestra Lara, cosa que sin duda nos beneficiará.»

«Los franceses enfatizan el lado sexy de Lara; los alemanes se centran en su agresividad; a los ingleses les atrae su manera de ser distante e inaccesible.»

David Burton, «agente» de Lara

¿No le preocupa que el mundo especial de la virtualidad se simplifique en una película de acción normal y corriente?

«Me preocuparía mucho más si a alguien se le hubiese ocurrido crear una película con una protagonista 'virtual'», contesta Smith. «Veo todo esto como un simple complemento al mundo de los videojuegos. Funcionará de forma paralela al juego. Y si los fans de *Tomb Raider* van a verla y consideran que no vale un duro, esto no afectará a la relación que tengan con el juego; en la película no se utiliza nada más que el nombre».

Ya... ¿Y se moverá Lara en otros ámbitos?

«Hay muchos, pero están en espera. Queremos ir con pies de plomo, porque se tiene que evitar que llegue a estar demasiado expuesta. No queremos malvenderla. No nos importa perder la oportunidad de esponsorizar mil productos diferentes; Lara no lo necesita».

¿Y los juegos? ¿Por cuánto tiempo puede mantenerse la serie *Tomb Raider* en primera línea?

«Creo que sería un error abandonar a un personaje tan fuerte como Lara. Nuestra política es muy simple: seguiremos produciendo capítulos de *Tomb Raider* mientras haya demanda por ellos. Sólo tienes que ver lo ocupadas que están las páginas Web de Lara, o la cantidad de cartas que recibimos aquí en relación al juego, para darte cuenta de que la gente quiere más. Pensaremos en hacer otra cosa diferente a partir del momento en que oigamos decir: 'Bueno, esto ya empieza a aburrirnos; ¿qué nos ofrecéis ahora?'»

Otro tipo de juego, pero ¿con Lara de protagonista?

«Evidentemente. Lara no puede seguir suscitando interés en el mismo entorno por mucho más tiempo. Llegará el momento de saturación. La serie de *Mario* es un buen ejemplo: pasó del juego de plataformas en 2D al de 3D, para relanzar al personaje. Lara ya se encuentra desde su inicio en un mundo 3D, y de aquí tendrá que pasar a otro tipo de mundo. Y con el nuevo hardware que nos está llegando,



será fácil encontrar un nuevo lugar para colocarla.» Estas afirmaciones sirven para desmentir los rumores alarmistas, tanto en la prensa como en la Red, de que la serie de *Tomb Raider* está a punto de llegar a un punto muerto. Pero, ¿cuál ha sido la respuesta de EIDOS a las críticas a la última entrega del juego por su falta de originalidad? La compañía ha lanzado una campaña publicitaria millonaria encaminada a restaurar la imagen del producto.

«A la gente le gusta cargarse todo lo que tiene éxito», se queja Jeremy Smith. «Parece ser que les proporciona un gran placer dar el empujón a la gente que ha conseguido subir al podio. Los que se hayan decidido a comprar *Tomb Raider III* estarán muy satisfechos, diga lo que diga la prensa. Está claro que pueden decir lo que quieran, porque vivimos en una sociedad libre. Lo que pasa es que algunos juzgan antes de haber visto de cerca el objeto en sí. Además, ahora hay un cambio en la opinión de la prensa, y todos parecen coincidir en que *Tomb Raider III* es el mejor de la serie».

El nuevo *Tomb Raider* utiliza un sistema de gráficos basados en triángulos, que da un resultado más suave. Explota todos los nuevos efectos especiales en 3D y tiene una estructura no lineal. ¿Y qué hay de Lara?

Exhibe nuevos movimientos. También algún que otro traje nuevo. Pero no esperes ninguna evolución en la personalidad de Lara. No nos revela nuevas facetas. Seguiremos sabiendo sólo cosas como su grupo sanguíneo y a qué escuela fue de pequeña.

Pero quizás esto sea lo mejor. Puede que el secreto del éxito de Lara no tenga que ver con su atractivo sexual, ni con su realismo —que va acentuándose con cada nuevo juego—, ni tampoco con el exotismo de sus aventuras. Jeremy Smith da su opinión al respecto:

«Creo que la clave está en que este personaje se convierte en lo que uno quiere que sea.»

A Lara se le ha dado la personalidad suficiente para que luche y dispare, que es lo que el juego requiere de su heroína. Conferirle más personalidad hubiera sido un obstáculo en la relación entre el jugador y ella. Por ejemplo, si dijéramos que a Lara le gusta la música máquina, esto dificultaría la relación con un jugador que va de otro rollo completamente distinto. La única manera de acomodarse a los gustos de sus ocho millones de jugadores es ser un personaje vacío que puedes llenar a tu antojo.

«Es una mujer que no se anda con tonterías ni se deja manipular. Es un buen modelo a seguir.»

Heather Gibson, artista gráfico de Tomb Raider

«Es curioso ver cómo en diferentes mercados se percibe de forma completamente diferente», dice David Burton. «Por ejemplo, la perspectiva francesa enfatiza el lado sexy de Lara; los alemanes se centran en su agresividad; a los ingleses les atrae esta manera de ser tan distante e inaccesible.»

Así que todos acabamos viendo lo que en el fondo queremos ver.

Una de las novedades del mundo de Lara Croft es un libro de 188 páginas. Su título lleva el imaginativo nombre de *Lara's Book* («El libro de Lara»), y su vacuidad es increíble. Es aquí donde aprendemos tonterías como que su grupo sanguíneo es AB-negativo. Hay también muchas «fotos» de ella, e inexplicablemente hay varias páginas de círculos coloreados.

Pero hay más sorpresas en este libro. El autor de moda Douglas Coupland —el que escribió *La generación X* —, se dedica a analizar el carácter de Lara. «Es un retablo de una fuerza devastadora, superpuesta a un fondo de inteligencia e intuición. Quizás sea esta yuxtaposición lo que me atrae de ella», escribe. Parece todo muy abstracto y vacío.

Si preguntas al creador de Lara su opinión del libro, te dirá secamente: «Es fácil montarte la película analizando las cosas más de la cuenta».

Gard está convencido de que todo este dinero que se está moviendo alrededor de *Tomb Raider* está limitando el desarrollo del juego. «Supongo que ya no cambiará mucho», dice. «Como todo producto consagrado se ha vuelto demasiado rígido, de forma que cualquier cosa nueva que aparezca podrá superarlo.»

Él espera que esta novedad sea justamente *Galleon*, el juego que está creando en estos momentos. Como *Tomb Raider*, será un juego de acción y aventuras en 3D y perspectiva en tercera persona. Pero así como Lara «estaba limitada por el realismo», según dice Gard, su nuevo personaje (masculino), de nombre Rhama, será casi «sobrehumano».

Casi, porque él tampoco será real.



AIRE DE FAMILIA

Los juegos llegan a capazos, en todos los formatos y tamaños. Pese a tanto caos, si te esfuerzas un poco incluso puedes clasificarlos. En Top Juegos nos hemos puesto a ello y lo hemos conseguido. De hecho, hasta hemos laureado al mejor de cada género.

LA VIEJA ESCUELA

Cualquier tiempo pasado...

Hay gente que te contará que ya nada es lo que era, que como los juegos antiguos, nada de nada. Es probable que el mejor tratamiento para la nostalgia sea un viaje al pasado.

Tiene algo de encanto ponerse a jugar con las recopilaciones de juegos antiguos y emuladores de PC. Además, algunas de estas antiguallas se cotizan alto... Estamos pensando en clásicos como Williams Arcade Classics (con Defender o Robotron), Atari Classics (que incluye Missile Command y Tempest) o Namco Collection (¿quién puede olvidar Ms Pacman o Galaga?).

Otro modo de disfrutar con los juegos de antaño son los remakes. Battlezone, de Activision, deja en ridículo el original. Por su parte, Tempest 2000 y Tempest X te permitirán perder el tiempo con mucho gusto. Con todo, lo mejor es descubrir una vieja máquina arcade en un bar de mala muerte y pasarte las horas gastando monedas.

EL MEJOR

MAME

Sistema: **PC/Mac**
Editor: **bájalo de Internet**



■ Internet está lleno de emuladores, pero consíguete el soberbio MAME (multiarcade machine emulator, emulador de máquina multiarcade), para Mac o PC, y tendrás la historia de los arcade en tu disco duro y a tu entera disposición. Prácticamente cada arcade, de Space Invaders a Mr Do, está en el ciberespacio y además puedes descargarlo en su formato ROM original. Además de permitirte poseer, jugar y rejugar con los clásicos, MAME constituye un modo genial de encontrar juegos perdidos y/o olvidados, pero añorados en cuanto los ves de nuevo. Además, es una breve historia de los videojuegos. En algunos casos, esta descarga es ilegal, ¡mucho ojo! Algunos de los juegos utilizan códigos ilegalmente copiados y tener copias viola las leyes antipiratería. Y ya sabes lo que opinamos de la piratería...

Menciones de honor: The Atari Collection (PSX, GTI), Namco Museum Vol 3 (PSX, Namco), Street Fighter Collection (PSX, Capcom), Tempest X (PSX, Interplay), Williams Arcade Classics (PSX, Williams).

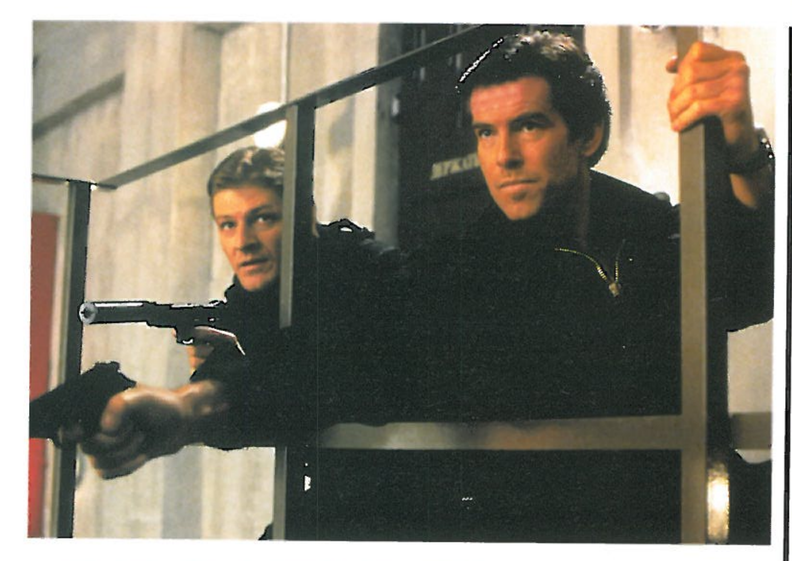
Diccionario de Videojuegos

1ª persona — Un juego visto a través de los ojos del protagonista o personaje que controlas.

Aceleradora 3D — Tarjeta que se añade al PC que optimiza la generación de gráficos en 3D

3Dfx — La marca más utilizada de aceleradores 3D.

Periférico — Objeto añadido a los ordenadores para tener más opciones.



3D SHOOTERS

Sangre, tripas, pistolas, desmembramientos. ¡Bang, bang! Estás muerto.

Los shoot 'em up en 3D cumplen siempre con las expectativas. Corres como un loco por complicados laberintos disparando sobre todo lo que se mueve, sabiendo que la mejor defensa es el ataque. Lo que más atrae de estos juegos —y sabemos que está muy feo— es la violencia extrema (y en muchos casos gratuita) y el miedo. Es como cuando de pequeño ibas con tus padres de vacaciones y te perdías en el supermercado (pavor en el supermercado, horror en el ultramarinos). Quizá este deleite en la violencia tenga que ver con el insano interés por armas o quizá



■ Puede que Wolfenstein fuese el primero, pero Doom se llevó el gato al agua.

sirva para sublimar frustraciones y fantasías asesinas. (Como cuando de pequeño juegas a indios y vaqueros).

Sea cual sea la razón, no se puede negar que Doom, de id software, es el primer gran hit del género y definió a toda una generación de juegos de ordenador a principios de 1993. A pesar de que surgió en el PC, Doom se ha visto convertido a la PlayStation. El hijo de Doom, Quake, y su secuela, Quake II, siguen siendo éxitos en el PC. Hay mucha gente que prefiere jugar estos shoot 'em up en 3D no en el modo un jugador sino con PC, en red o conectados vía módem. De este modo pueden organizarse partidas de hasta dieciséis jugadores. Para una experiencia solitaria en el PC te



■ Quake. ¡Cuánto mejor es sugerir que mostrar...!

recomendamos Half-Life.

En el futuro, los shoot 'em up en 3D evolucionarán en dos direcciones. Quake III, por ejemplo, promete centrarse en el modo multijugador. Por su parte, Forsaken, de Acclaim, dará más importancia al diseño y a la IA de los enemigos, es decir, que el modo un jugador será el más importante. En el mundo de las consolas hay un título que brilla con luz propia. Su secuela hace suspirar a todo el planeta...

EL MEJOR

GoldenEye 007

Sistema: **N64** Editor: **Nintendo**



■ Vale, lo reconocemos: en realidad Half-Life es mejor que GoldenEye. Muchos juegos para PC son mejores que GoldenEye. En todo menos en una cosa: la jugabilidad. O sea, lo más importante. Además, el título de Rare es tan perfecto, genial y soberbio en el modo un jugador como lo es en el multijugador. ¿A qué se debe? A un intrincado diseño de niveles y a su progresión lógica. El argumento del juego sigue al pie de la letra la trama de la película y tiene los suficientes secretos y difíciles niveles como para mantenerte jugando hasta siempre jamás. No dejes pasar la oportunidad de jugar con GoldenEye.

Menciones de honor: Doom (Mac/PC/PSX, GTI), Duke Nukem (Mac/PC, GTI), Half-Life (PC, Erbe), Jedi Knight (PC, LucasArts), Quake/Quake II (PC, GTI), Unreal (Mac/PC, GTI).



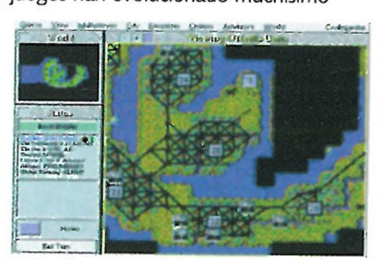
STRATEGY

No hace falta que vistas de color caqui para jugar con éstos, pero ayuda...

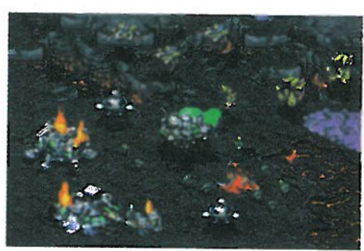
A lo largo de la historia de los videojuegos, ha habido algunos juegos de estrategia que se pueden catalogar como clásicos (Populous, Civilization, Sim City, Railroad Tycoon) y que pueden considerarse básicos en la evolución del género. De todos modos, no fue hasta el lanzamiento en 1993 de Dune II que se dio con la fórmula más adecuada. Ésta fue lo suficientemente potente como para conquistar a un segmento importante de los jugadores de PC y hacerse con un pedazo de la tarta del mercado.

Desde entonces, Westwood Studios se ha quedado con la guinda del pastel gracias a su serie Command & Conquer. Por otro lado, también Blizzard ha contribuido en la evolución del género con sus WarCraft II y StarCraft. De todos modos, es una realidad que la mayoría de los juegos de estrategia toman los mismos elementos básicos que innovó Dune II: exploración de los alrededores, localización de recursos, consolidación de los suministros, diseño de un plan tanto de ataque como de defensa y, cuando todos los preparativos están acabados, ataque final como si se acabase el mundo.

Si nunca los has probado, puede que no te suene divertido esto que te hemos explicado, pero lo comprendemos. Con la posibilidad de unir PCs en red o vía Internet, enfrentarte a tus amigos puede ser divertidísimo. Por supuesto, estos juegos han evolucionado muchísimo



■ Puede parecer viejo, pero Civilization es uno de los pilares de los juegos de estrategia.



■ En StarCraft luchas contra los aliens. ¡Estírales de las antenas! ¡Arráncales los tentáculos!

desde los mapas de hexágonos y los combates por riguroso orden (es decir, turnos) que puedes recordar de tiempos pasados.

Aunque la mayoría de juegos de estrategia son para PC, algunos han llegado últimamente a la PlayStation (el mejor Command & Conquer: Red Alert). Es una suerte que la N64 se haya subido al carro y prepare el lanzamiento de su versión de Command & Conquer.

EL MEJOR

Total Annihilation

Sistema: **PC** Editor: **GT Interactive**



■ Total Annihilation es el juego de estrategia del ser humano pensante. Es más rápido, más complicado y más taimado que cualquier otro RTS (real-time strategy, estrategia en tiempo real) que te hayas echado a la pantalla del ordenador. Desde un punto de vista táctico, lleva siglos de ventaja sobre su más directo rival. Los exquisitos paisajes en 3D reales son suaves como la piel del melocotón. Tus ejércitos se deslizarán por ellos, más que marchar sobre ellos. Tienes la posibilidad de construir montones de unidades y vía Internet (en el website de Cavedog) puedes ir actualizando e incrementando tus opciones. TA es un juego que pasará a los libros de historia. Cómpralo y disfrútalo.

Menciones de honor: Civilization: Call to Power (Mac/PC, Proein), Command & Conquer (Mac/PC, Westwood), SimCity 3000 (Mac/PC, Maxis), StarCraft (PC, Blizzard), Warcraft II (Mac/PC, Blizzard).

IA — Inteligencia Artificial. Código que determina el comportamiento de los personajes del juego que no controlas directamente

Control analógico — Control que al revés que el digital, te permite una amplia selección de comandos y control, no sólo el encendido / apagado

Arcade perfect — Conversión a PC o consola de un arcade tan buena que ni el mayordomo de la tele notaría la diferencia

Bit (1) — La más pequeña unidad de almacenamiento de un ordenador. Puede ser un "1" (encendido) o un "2" (apagado)

Bit (2) — Indicación del mayor número que puede manejar un ordenador. Mayor número mayor potencia: 32-bits, 64-bits

Nivel extra — Sección del juego en la que puedes recoger montones de cosas sin nada que te lo impida

Bordes — Barras negras en los extremos superior e inferior de la pantalla provocadas por la conversión de juegos para otros sistemas (PAL, NTSC)

Jefe — Monstruo casi invencible y espantosamente feo al final o en medio de los niveles

Bug — Error de codificación en un programa que causa fenómenos inexplicables en el juego

Byte — Unidad de medida de almacenamiento de un ordenador. 1 byte = 8 bits. 1 Kbyte = 1.000 bytes. 1 Mbyte = 1.000 Kbytes



AIRE DE FAMILIA

CONDUCCION/CARRERAS

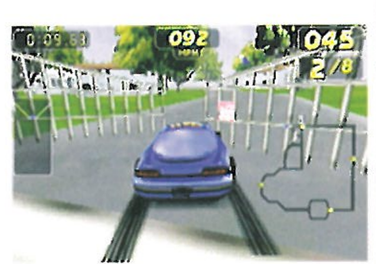
Enciende el motor, métete en la autopista. Prepárate para vivir grandes emociones...

Los juegos de conducción se dividen en tres categorías. Los simuladores estrictos (Grand Prix II, PC), en los que corres en circuitos reales; juegos arcade como Ridge Racer Type 4 o Colin McRae Rally, en los que todo parece más o menos verídico, pero pronto tienes la sensación de dar vueltas una y otra vez por el mismo punto; finalmente, los que se lo toman a broma, como Diddy Kong Racing, en el que el código de circulación cede su puesto a los caprichos de los monitos. Para confundir un poco más las cosas, no podemos dejar de mencionar las naves espaciales de WipEout o los jets de WaveRace.

La mayoría de los juegos de carreras para PC son simuladores. Al principio son aburridos, sobre todo cuando todos los demás vehículos te adelantan y te dejan solo en la carretera. De todos modos, pronto te darás cuenta de que tienen mucho que ofrecerte. Por otro lado, los de PlayStation son más del estilo arcade (Colin McRae o Formula Grand Prix, por ejemplo). Sin embargo, pregunta a un especialista y te dirá que lo más divertido es la emoción que te provoca el modo multijugador de Mario Kart 64, de la Nintendo 64.



■ **Estos juegos que recrean el viejo estilo arcade, como Colin McRae, nos roban el corazón.**



■ **San Francisco Rush va tan rápido que no te deja tiempo ni de asustarte.**

EL MEJOR

Gran Turismo

Sistema: **PlayStation** Editor: **Sony**



■ Tras horas de lucha en la redacción entre los partidarios de Mario Kart y Gran Turismo, han ganado los últimos. Otra victoria polémica: muchos dirán que Ridge Racer Type 4 es mejor. Sí, claro, pero no te durará meses y meses como esos dos juegos. Con unos gráficos que son lo nunca visto (literalmente), la fuerza de Gran Turismo reside en su mezcla de realidad (el jugador siente que maneja el coche) con la espectacularidad de su apartado visual. Tanto su parte realista-arcade como la alta tecnología necesaria para su desarrollo hacen de Gran Turismo un bocado exquisito del que no puedes prescindir. Excepto los que tienen una N64 o un PC. ¡Se siente!

Menciones de honor: Ridge Racer Type 4, Collin McRae Rally (PSX, Codemasters), Grand Prix II (PC, Microprose), Grand Prix Legends (PC, Sierra), Mario Kart 64 (N64, Nintendo), MicroMachines V3 (PSX, Codemasters), Wave Race 64 (N64, Nintendo).



ACCION - AVENTURAS

Para el jugador que disfruta pensando (sólo un poquito).

Es difícil hablar de las características de estos juegos, se mezcla todo un poco. Básicamente, en esta categoría se pueden incluir todos aquéllos que requieren cierto grado de reflexión y habilidad a la hora de resolver puzzles, además de rapidez con los dedos. Aparte, incorpora otros títulos, más tranquilos, que sin ser juegos de rol (no se habla demasiado) incluyen elementos narrativos. Un buen par de ejemplos serían Resident Evil o Tomb Raider.

Los juegos de acción-aventuras han evolucionado desde dos puntos de partida distintos. Por un lado, es posible captar influencias de clásicos como Prince of Persia, Flashback o Alone in the Dark en Tomb Raider, claramente marcado por Indiana Jones, por otro lado. En otro extremo encontramos juegos como Resident Evil, que deben muchísimo a aquellos estúpidos juegos de principios de esta década que estaban llenos de películas interactivas. Sí, aquéllos que te mostraban fragmentos de vídeo y luego te preguntaban "¿Y ahora, qué?". Damos gracias a los dioses porque los avances tecnológicos han acabado con esta idea y la visión de un jugador asustado como una rata temblando por lo que le espera en la siguiente esquina es lo más habitual. La última gran aportación al género ha sido Metal Gear Solid, en el que consigues una identificación total con tu personaje mediante atentados a guardias y puzzles dificilísimos. La historia de amor subyacente demuestra hasta qué punto pueden depender estos juegos de su argumento. Es como la tortura de las cosquillas.



■ **Muchos han sido los llamados a copiarlo, pero ninguno ha sido elegido para superarlo: Lara y Tomb Raider.**



■ **Nunca antes un juego dio tanto miedo. Resident Evil.**

EL MEJOR

Resident Evil 2

Sistema: **PlayStation** Editor: **Virgin**



■ Cuenta la leyenda (y los hechos) en el mundo del cine que no hay secuela que mejore el original (excepto el segundo Bond y el segundo Padrino —«¡el segundo Indiana! ¡el segundo Indiana!», apunta un radical de la redacción—). En el mundo de los videojuegos esto no tiene ningún sentido. Lo más probable es que sea por la importancia que tiene la tecnología, que no deja de evolucionar, en el desarrollo de los juegos. Éste es, claramente, el caso de Resident Evil 2. Un juego que ha alcanzado las más altas puntuaciones con toda razón. RE2 se lo monta para tenerte los nervios de punta gracias a sus movimientos y ángulos de cámara y las secuencias de vídeo. Con este juego comprobarás que los videojuegos son un medio totalmente capacitado para generar todo tipo de emociones del mismo modo que el cine. En otras palabras: ¡ni se te ocurra apagar la luz y menos dar un portazo! ¡Hemos dicho que cierres las ventanas!

Menciones de honor: Alone in the Dark (Mac/PC, Interplay), OddWorld: Abe's Oddysee (PC/PSX, GTI), Tomb Raider II (Mac/PC/PSX, EIDOS).

Diccionario de Videojuegos

Cartucho — Inocente cajita de plástico rellena de una placa eléctrica que esconde en su interior maravillas en forma de juegos.

CD-ROM — CD con una capacidad de hasta 650 MB de datos. Hoy en día es un soporte sólo útil para datos de PC.

Truco — Password o técnica (no siempre a propósito) que te permite hacer trampillas.

Clipping — Cuando el juego no dibuja un polígono y se crea un terrible hueco en la pantalla.

Clon — Juego que toma prestados elementos (tanto gráficos como de jugabilidad) de otros juegos. Es como un juego repetido.

Código — Lista de órdenes a un ordenador que constituye el juego.

Detección de colisión — El proceso mediante el cual un juego decide si te encuentras algo.

Combo — En los juegos de lucha, serie de movimientos que se realizan en una rápida sucesión y que causan un gran daño.

Continuar — Extraña característica humana que te lleva a seguir jugando aun después de morir.

LUCHA

¿Ves a ese tipejo? Te mira con mala cara...

Hasta hace bien poco el mundo de los videojuegos era territorio exclusivo de los jóvenes (de los hombres jóvenes) y si hay algo que gusta a los hombres jóvenes es dar mamporros. Es decir, que la existencia de beat 'em up estaba cantada. ¿Hay placer más sencillo que golpear brutalmente a un contrario con un simple movimiento de tu dedo? Si, vanagloriarte en el ring a la vista de todos. El punto fuerte de este género lo encontramos en el modo dos jugadores. En él puedes machacar a tu amigo de toda la vida. Como la perfección total se consigue mediante una combinación muy cuidadosa de reflejos, velocidad, técnica, coordinación y memoria, si ganas a alguien en un juego de lucha es que eres mejor que él. Y ya está. Desde muchos puntos de vista, los beat 'em up son la esencia de los videojuegos.

En 1984, Karate Champ, de Data East, fue el primer juego de lucha en arcade y surgió de la locura por las artes marciales de finales de los ochenta (¿te acuerdas de los Karate Kids?). The Way of Exploding Fist llevó la idea hasta los PC caseros, pero no fue hasta 1991, con el lanzamiento de Street Fighter II, que el género alcanzó su máximo





esplendor. La obra maestra de Capcom introdujo el concepto de los combos. La combinación de diferentes botones provocaba un movimiento especial y más complicado. El equilibrio de la jugabilidad y lo divertidos que eran los personajes (como Dhalsim, el chico recauchutado) ayudaron a que el juego se vendiese por millones. Su mayor rival fue Mortal Kombat, que era mucho más brutal y polémico.

Desde entonces, muchos juegos de lucha se han apuntado a las 3D (empezando por Virtua Series, de Sega), pero en esencia han cambiado poco. Algunas historias muy complejas han surgido y la cantidad de violencia y movimientos se ha incrementado, pero en resumen ha habido pocas innovaciones. La prueba que demuestra que esto es cierto es el continuado éxito de la serie Street Fighter de Capcom, que es un juego que ya tienen ocho años. La PlayStation es la consola que alberga mayor número de juegos de lucha. Tanto el PC como la N64 han fracasado en su intento de añadir algo nuevo al género. Este estancamiento es algo negativo. Que el género no evolucione substancialmente se debe a que tampoco es necesario. Street Fighter II era un juego magnífico que sigue siendo muy jugable. Y desde entonces ha habido otras perlas, como Bushido Blade, de Square, para la PlayStation y lleno de mística oriental y desafíos a tu inteligencia. Mientras tanto, la serie Tekken tiene cada vez más éxito, con Tekken 3 atacando fuerte y haciendo de cada puñetazo una experiencia inolvidable.

EL MEJOR

Tekken 3

Sistema: **PlayStation** Editor: **Sony**



■ Seamos honestos, Tekken 3 no tiene un bit original. Toma elementos prestados de todos los juegos de lucha, de todos, que le han precedido, incluyendo sus precedentes. En cualquier caso, estos préstamos han sido mejorados por los maestros desarrolladores de Namco (sospechamos que son ninjas), que prueban una y otra vez sus juegos hasta alcanzar la perfección. Es genial.

Menciones de honor: Street Fighter Alpha 2 (PSX, Capcom), Virtual Fghter 2 (Saturn, Sega), Virtua Fighter 3 (arcade, Sega)

Mando — Periférico esencial que te permite mover tu personaje en un juego. Por ejemplo, un joypad

CPU — Unidad central de proceso. El cerebro que coordina y controla lo que pasa en tu ordenador o consola

Cut-scene — Secuencia de vídeo que separa niveles y te explica cosas que aún no has visto

Desarrollador — Equipo (o persona) que contribuye al desarrollo de un juego

Digital — Sistema binario cuyos valores son "1" (encendido) o "0" (apagado)

Control digital — Sistema de control (por ejemplo, un joypad) en el que los comandos son sólo "encendido" o "apagado"

Descargar — Acción de bajar datos de Internet hasta el disco duro de tu ordenador

DVD — Disco digital versátil. Nuevo tipo de CD en el que caben, ejem, 16.000 MB de datos

Emular — Utilizar un código que engaña a tu ordenador y le hace pensar que es alguien totalmente distinto a quien en realidad es

FMV — Full motion video. Secuencia de vídeo. Sucesión de imágenes que no controlas y surgen directamente del CD



AIRE DE FAMILIA

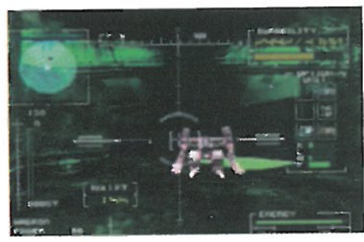
ACCIÓN ARCADE

¿Un poquito de acción sin sentido para relajarte al final del día? Al fondo a la derecha...

Aunque los juegos de acción arcade pueden ser muy distintos de uno a otro, el sentimiento que experimentarás al jugarlos será muy similar. Puedes encontrarte en un coche, en una nave espacial o en una barquichuela. De hecho, muchos arcades de acción podrían incluirse —a primera vista— en cualquiera de las otras categorías de este reportaje, pero no te líes: una partidilla te revelará la realidad.

Hay dos signos inequívocos que distinguen claramente estos juegos. Primero: pondrán a prueba tus reflejos como ningún otro lo haya hecho nunca; no bajas la guardia un instante, vas siempre a toda velocidad, no hay un puzzle que pare la acción y te deje pensar un poco; vas armado hasta los dientes. Segundo: aunque tras jugar unos momentos te dé la sensación de que es una especie de juego de conducción o un simulador de vuelo, tu situación dista tanto de la realidad que sería un gran error englobarlos en esa categoría. ¿Tienes claro ya lo que es un juego de acción arcade? Ya sabemos que definir por exclusión (vamos, explicar algo precisando lo que no es) es jugar un poco sucio, pero tú ya nos entiendes si has probado alguna vez uno de ellos.

Desde los ochenta, cuando eras tan chiquito que o no conocías los juegos o tenías que andarte con cuidado para no gastarte toda la paga en las máquinas, el número de títulos de acción arcade no ha dejado de disminuir. Los ejemplos del presente no son sino actualizaciones de clásicos (como G-Darius en la PlayStation) o juegos de acción a toda pastilla situados en decorados en 3D.



■ En Fighting Force encontrarás la típica acción arcade basada en golpear a los demás. En cantidades industriales.



■ En Lylat Wars encontrarás la típica acción arcade basada en disparar a los demás. En cantidades industriales.

EL MEJOR

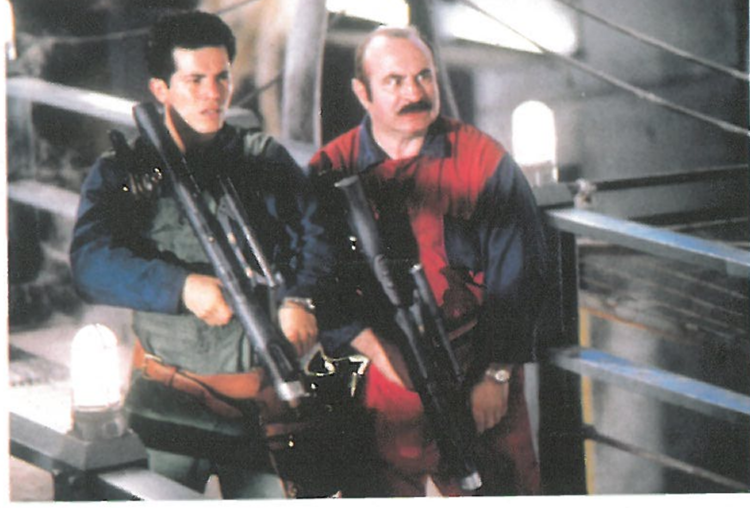
Incoming

Sistema: **PC** Editor: **Rage**



■ Con unos gráficos que dejan en ridículo a los de Independence Day y montones de misiones, es posible que creas que este juego con tantos tiros ambientado en el espacio exterior esconde algo muy feo en su interior. No es así, Incoming toma los mejores ingredientes de la acción arcade —aliens, disparos y explosiones— y los sitúa a un nivel que cabría puntuar con un once sobre diez. Sus desarrolladores garantizaron por escrito callos en los dedos producidos por los más de doscientos disparos por minuto que te ves obligado a realizar. (Es broma).

Menciones de honor: Fighting Force (PSX, Proein), Lylat Wars (N64, Nintendo), Twisted Metal 2 (PSX, Sony).



PLATAFORMAS

Un mundo lleno de fontaneros que comen setas, marsupiales más chulos que un ocho y flautas antiguas.

A no ser que seas Bowser, rey de los Koopas, y estés destinado a que un italiano llamado Mario se dedique a tocarte las narices durante toda la eternidad, los juegos de plataformas son geniales. Con jugabilidad e innovación al mismo nivel, son responsables de algunos de los más maravillosos momentos que se han vivido en el mundo de las consolas. Hay quien dice que son para niños, pero no les hagas ni caso, no tienen ni idea de lo que están hablando.

No exageramos si decimos que, en la práctica, los mejores de este género son obra de un solo hombre: Shigeru Miyamoto. Creó Donkey Kong para Nintendo en 1981 e introdujo en el mundo de los videojuegos el concepto de «tómalo o déjalo», aparte de un personaje mítico: Jumpman. Sí, Jumpman. ¿Jumpman? Ése era el nombre original de Mario, el tipo bigotudo que ha sido santo y seña del género (y de Nintendo) desde entonces. Con ese juego, además, la Gran N se instituyó como la compañía más importante de videojuegos, lanzando tres Marios en la NES y una recopilación en la SNES.

El nivel de diseño e imaginación de Miyamoto en las 2D alcanzó su punto más alto con Super Mario World en la SNES, que se convirtió en el mejor juego de plataformas de la historia, con Yoshi's Story pisándole los talones. Todo cambió cuando se lanzó la versión N64 de las aventuras de Mario: Super Mario 64, en 3D. Como comentó alguien que estaba en estado de gracia, «parece que los Marios previos fuesen postales de este país mágico». De todos modos, aún faltaba por llegar The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el mejor juego de la historia para muchos. (No para todos, mira el recuadro EL MEJOR).

Sega espera que su puesta al día de Sonic Adventure para la Dreamcast alcance un nivel similar. Las aventuras del erizo azul de la Mega Drive se recuerdan con placer, aunque nunca alcanzaron el nivel de creatividad de Mario. Pese al éxito de Sonic, la Saturn fue un fiasco y por lo tanto fueron las creaciones de Sony para la PlayStation las que compitieron con Mario (Crash Bandicoot, Spyro the Dragón, Croc...). Tan sólo Rare (el aliado europeo de Nintendo) ha conseguido acercarse un tanto al nivel estratosférico del genio de Miyamoto, con la serie Donkey Kong Country en la SNES y Banjo-Kazzoie en la N64. En Top Juegos esperamos ansiosos la llegada de la versión PAL de Sonic Adventure, pero lo que nos tiene de los nervios es Super Mario 64 2. Se supone que sale el año que viene y nos tiene sin dormir.



■ Los juegos de plataformas con animales son un subgénero muy común. Por ejemplo, la serie Yoshi.

EL MEJOR

Super Mario 64

Sistema: **N64** Editor: **Nintendo**



■ El debut en 3D de Mario en la N64 fue el mejor videojuego de la historia. Con un control de los personajes formidable, un diseño de niveles exquisito, montones de secretos y la proverbial jugabilidad de los juegos de plataformas en 2D de Nintendo, Super Mario 64 es tan bueno que hace saltar las lágrimas de cualquier jugador, sea cual sea su grado de experiencia. De hecho, lo único malo que hay en esta obra maestra de Miyamoto es que ha generado un número indeterminado (cercano al infinito) de copias casi clónicas de ínfima calidad en la mayor parte de los casos. Si nunca has probado este juego, roba uno. No es delito. No te demores más.

Menciones de honor: Crash Bandicoot 2 (PSX, SCEE), Sonic the Hengehog (Mega Drive, Sega), Super Mario Word (SNES, Nintendo)

Diccionario de Videojuegos

Velocidad de frames — Lo rápido que un juego actualiza la imagen del televisor. Si es muy bajo, será cutre

Front-end — Los menus, opciones y aspecto general del principio de un juego

Gráficos — Aspecto de un juego. No te enfades porque te lo hayamos explicado...

Consola portátil — Consola que cabe en tu mano, como la Game Boy

Importación — Comprar juegos o consolas del extranjero. Suele ser carísimo

Película interactiva — Juego con argumento parecido a una película. El jugador interviene

Isométrico — Técnica para dibujar 3D falsas. Se trata de ver el juego desde lo alto y un poco ladeado

Nivel — Los juegos están divididos en secciones diferenciadas que se llaman... niveles

Licencia — Permiso que se da a un desarrollador para utilizar la imagen o los nombres de algo famoso, por ejemplo una película

DEPORTES

Una pelota, dos porterías, veintidós tíos y muchas estadísticas...

Hace ¡veintiséis años! que se presentó el primer videojuego de deportes... Pong fue su nombre. Desde entonces, la popularidad y la calidad de este género no ha hecho más que incrementarse hasta un nivel tal que hay simuladores de tenis "que parecen la tele".

De todos los géneros de videojuegos, el que incluye a los simuladores de deportes es el más diverso. Pongamos que hablamos de golf. Durante la mayor parte de la década pasada, fueron los que provocaron la mejora de los gráficos, con ofertas cada vez más fotorealistas que intentaban seducir al rico mercado de los papis y los ejecutivos. Ahora, Sony ha presentado su Everybody's Golf, que sirve igual para un roto que para un descosido.

En cualquier caso, hay características comunes a todos estos juegos. Piensa en un deporte cualquiera... No sólo tiene su videojuego, sino que habrá varios de ellos que cubrirán todo el mercado potencial. (Ahora que lo pensamos, ¿sabe alguien si la pelota vasca tiene videojuego? Creemos que no...).

En Europa, los juegos de fútbol dominan el panorama. EA Sports está presente día y noche en nuestras vidas con sus constantes actualizaciones y aprovechamiento de su licencia FIFA. De todos modos, tanto Actua Soccer de Gremlin como International Superstar Soccer de Konami están ganando terreno en cada lanzamiento. La ambiciosa EIDOS también quieren decir la suya con Michael Owen's World League Soccer y parece que no se van a contentar con las migajas.

Los fans de otros deportes no tan masivos pueden optar por el baloncesto por ejemplo: In the Zone, NBA Live, NBA Hangtime o Hangtime Pro. Respecto al fútbol americano, cabe no olvidar el éxito mundial de Madden, Gameday, Blitz, QB Club o Pro.

En el mundo real, la resultante de esta lista casi interminable de títulos es una convergencia de las empresas editoras y las desarrolladoras: EA Sports, VRSports... Cada compañía de juegos necesita su división de deportes. Fox Interactive, en los Estados Unidos, se lo montó de miedo: compró los derechos de los Actua y cambió el nombre. Pese a todos los movimientos de la industria, el presente más boyante es el de EA Sports, que lanzó FIFA '99 estas Navidades con una acogida espectacular. Los simuladores de deportes nunca te sorprenderán, pero siempre estarán a tu lado para entretenerte.



■ El mercado americano dispensa una acogida fenomenal a los juegos de rugby, hockey hielo, baloncesto y béisbol. Tarde o temprano, todos estos juegos llegan a Europa y conviven con el favorito de por aquí: el fútbol...

EL MEJOR

ISS Pro '98

Sistema: **PlayStation** Editor: **Konami**



■ ¡Más controversia en la redacción! Hay quien asegura que la versión N64 de este juego (absolutamente distinta) es el mejor juego de fútbol del mundo, aunque también hay quien la desprecia un poquito por su terrible afición a permitir los regates fáciles. La versión PlayStation, sin embargo, aúna a la brillante IA de los jugadores, unas defensas sólidas y unos pases muy hábiles. Y de los gráficos, ¿qué te vamos a contar? ¡La animación es soberbia!

Además, está el modo dos jugadores, con sus sólidos y funcionales controles y la gran cantidad de tácticas. En muy pocas ocasiones nos hemos encontrado ante un modo dos jugadores tan envolvente y que te ponga tan nervioso. ISS Pro '98 es, sencillamente, la mejor encarnación del mejor deporte del planeta.

Menciones de honor: Links LS (PC, Access), Madden '93 (Mega Drive, EA Sports), NHL '98 (PC, EA), NBA In The Zone II (PlayStation, Konami), NFL GameDay '98 (PlayStation, SCEE), World Series '98 (Saturn, Sega).

Vida — Número de "oportunidades" que te quedan en el juego

Pistola de luz — Pistola de plástico que se usa para disparar a los malos en el televisor

Cargar — El acto de instalar un juego en la memoria de tu consola o ordenador

Tarjeta de memoria — Accesorio en el que puedes guardar tu posición en un juego. Es para parar un rato, ya lo sabes...

Mbit — Megabit. 128 Kbytes. Unidad de medida de un cartucho

MHz — Megahercio. Medida de velocidad de una máquina. A más grande mejor

Captura de movimiento — Guardar el movimiento de un ser real y reproducirlo en el juego para conseguir más realismo

MPEG — Motion Picture Experts Group. Grupo de expertos en movimiento de imágenes. Formato para guardar imágenes en movimiento en los ordenadores

Multijugador — Un juego en el que puedes jugar simultáneamente con otros jugadores. Sea en el mismo ordenador o en red o por Internet

NTSC — Sistema de televisión que usa 525 líneas. Es más rápido que el PAL europeo y se usa en Estados Unidos y Japón

AIRE DE FAMILIA

COMBATES ESPACIALES EPICOS

¡Usa la fuerza! ¡Sé dueño de tu destino! (Y no te enamores de tu hermana, aunque sea princesa y tenga ensaimadas encima de las orejas...)

Vuela por el espacio, negocia con otros navegantes, dispara sobre los malos, forja nuevas alianzas, rómpelas, conviértete en fugitivo y deja que tu compañero de correrías se lleve la mejor parte. Si quieres ser Luke Skywalker sigue leyendo...

Hasta hace bien poco, la serie Wing Commander, de Origin, comandaba esta nave-género de juegos. Montones de videoclips con Mark Hamill (Luke en La guerra de las galaxias) y la ex-estrella del porno Ginger Lynn Allen envueltos en todo tipo de batallas espaciales eran todo lo que ofrecía. De repente, un día, LucasArts decidió que se había acabado y que para negocios con los Jedis, ellos (George Lucas es el dueño de LucasArts y el creador de la saga). Su primer movimiento fue el lanzamiento de X-wing vs TIE-Fighter. Desde entonces, Hard Wars, Home World y Conflict: The Great War han contribuido a la lista aportando gráficos cada vez mejores. En la PlayStation, Colony Wars y Darklight Conflict han decepcionado un poco. Lylat Wars, en la N64 no cuenta porque su vertiente disparos es del tipo arcade, sin embargo, la llegada de Rogue Squadron los ha situado en órbita con mucha clase

EL MEJOR

Elite

Sistema: **BBC Micro** Editor: **Acornsoft**



■ Salió en 1984. No había historia, no había final, tenía gráficos generados en 3D (aquéllos tipo Auto-CAD, ¿los reconoces aquí arriba?) y era en blanco y negro. Tú, la nave espacial y un universo entero para explorar. Fue el mejor juego de combates espaciales que se ha visto en el planeta. Como es habitual con estas genialidades, muchos lo han copiado, pero ninguno lo ha superado. De hecho, casi todos sus clones han sido pura basura.

Menciones de honor: Colony Wars (PlayStation, Psygnosis), Wing Commander IV (PC, EA), X-wing vs TIE Fighter (Mac/PC, LucasArts).



LOS ORIGINALES

Soy rebelde porque el mundo me hizo así...

■ Hay algunos juegos que desafían las normas vigentes y se exhiben altivos y presumidos. Son el resultado de la fe ciega de una o varias personas en una idea. A menudo, esta convicción irracional en algo disparatado tiene sus recompensas. ¿Te acuerdas de Little Computer People (1986) en el Commodore 64? Era como el Tamagotchi, pero con quince años de adelanto.

Aunque este tipo de juegos nunca se venderá tan bien como los shoot 'em up o los de aventuras, son muy divertidos, incluso divertidísimos. En contadas ocasiones tienen unas reglas estrictas. En contadas ocasiones mueres. De hecho, son más juguetes interactivos que juegos.

EL MEJOR

PaRappa The Rapper

Sistema: **PlayStation** Editor: **Sony**



■ Lo único malo que le encontramos es que siempre sabe a poco. El concepto se basa en obligarte a recordar secuencias de botones cada vez más complicadas (vamos, como el Simon). Como guarnición, cancioncillas tarareables y —¡demos gracias a los cielos!— un genial sentido del humor.

Menciones de honor: Creatures (Mac/PC, Mindscape), Pilotwings 64 (N64, Nintendo), The Sentinel (Spectrum, Firebird), Tail of the Sun (PSX, ArtDink).

Diccionario de Videojuegos

Partida on-line — Jugar en la opción multijugador con gente a la que no conoces (o sí) vía Internet.

PAL — Otro tipo de sistema de televisión. Usa 625 líneas. El utilizado en Europa (excepto Francia).

Parallax — Provocar la impresión de profundidad moviendo los objetos distantes más lentamente que los más cercanos.

Pixel — El punto más pequeño que muestra tu televisor cuando está conectado a tu ordenador o consola.

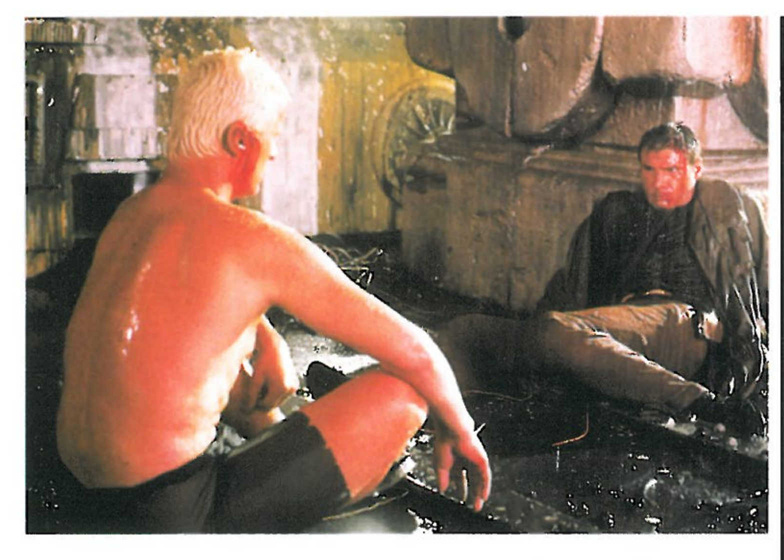
Polígono — Forma plana rellena y angulosa. Se juntan en la pantalla para crear juegos en 3D.

Pop-up — En los juegos en 3D, cuando un objeto aparece de repente de la nada justo cuando te acercas a él.

Port — Una conversión descuidada, sin haber tenido en cuenta las ventajas del sistema al que se convierte.

Potenciador — Objeto que te da un beneficio cuando lo tomas. Por ejemplo, velocidad extra.

Programador — Ser supermasoquista que ayuda a escribir cada uno de los códigos que forman un juego. Come pizza y bebe Coca-Cola.







■ Entra en el alucinante mundo Myst. Puzzles y alucine.



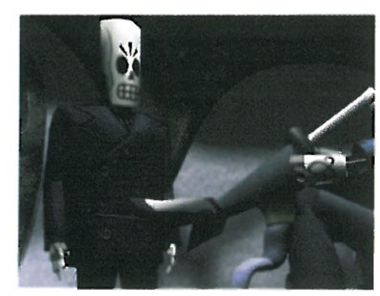
■ Full Throttle es una de las pruebas de por qué LucasArts es el rey del género.

AVENTURAS DE APUNTAR Y HACER CLICK

Divertidas, encantadoras, relajantes... Y no son para tu abuelo.

El modo más usual de empezar de estos juegos es asignarte un personaje. A veces lo ves en la pantalla. A veces no. Todo consiste en situar el cursor sobre un lugar de la pantalla y hacer clic. De ese modo, tomas cosas, las tiras, las usas, hablas con otros personajes, te mueves por el mundo del juego, resuelves puzzles... Es decir, avanzas en el juego. Lo peor que puede pasarte en este tipo de juegos es que te den agujetas en la mano de tanto mover el ratón para localizar cosas en la pantalla. Lo mejor de todo es que son tan sorprendentes y absorbentes como puede llegar a ser un juego.

LucasArts son los reyes del género. La trilogía pirata Monkey Island demostró lo divertidos que podían ser los juegos de ordenador. Por otro lado, la historia que hay en Indiana Jones and the Fate of Atlantis es tan buena, que se rumorea que puede ser el punto de partida de la esperadísima cuarta parte de las aventuras de Indy.

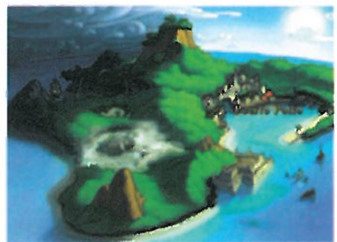


■ Grim Fandango es el último éxito.

EL MEJOR

The Curse of Monkey Island

Sistema: **PC** Editor: **LucasArts**



■ Curse es para muchos el juego de apuntar y hacer clic más largo, bonito e inteligente que ha habido. Además, se ríe tanto de sí mismo (y de los demás) que tendrás la boca abierta todo el rato y molestarás a los vecinos. Los subjuegos del esqueleto y la batalla submarina demuestran el increíble grado de imaginación de sus desarrolladores. Además, los puzzles son lógicos y la jugabilidad fluida. Un clásico. Es cierto que Grim Fandango es objetivamente mejor, pero ya se sabe que la veteranía es un grado...

Menciones de honor: Grim Fandango (PC/Proein), Beneath a Steel Sky (Amiga, VIE), Full Throttle (PC/Mac, LucasARts), Myst (PC/Mac, Brøderbund), Sam & Max Hit The Road (PC/Mac, LucasArts) .



■ ¿Tú también soñabas con ser piloto de combate? Para eso está Jet Fighter.



■ Team Apache: si te aprendes el manual puedes hacer cualquier cosa en la vida.

SIMULADORES

Es hora de hacer realidad todos aquellos sueños infantiles.

Casi cualquier tipo de transporte tiene su simulador, pasa casi como con los deportes. Los más populares son los de vuelo, que con el tiempo se han perfeccionado tanto que si eres bueno en alguno de ellos y alguna vez te encuentras en un apuro aeronáutico serías un buen candidato a sustituir al piloto.

El problema es que acostumbrarte a las manías de tu simulador puede ser un poco difícil. Cada tecla de tu teclado tiene una función específica y a veces es necesario utilizar los controladores que vienen por defecto. Y no es sólo el hardware. Juegos como Flight Unlimited tienen manuales dignos de cualquier carrera superior (lo decimos por el tamaño). F-15 te dejaba ponerte al mando de un avión de combate, pero el manual parecía la guía telefónica. Team Apache va de helicópteros y su manual es como una caja de zapatos. Apollo 18 trata de naves espaciales y el manual es como una casa adosada. La mención de honor del párrafo va al subsimulador Spy Craft... El suyo tenía tantas hojas que daba para empapelar tu habitación.

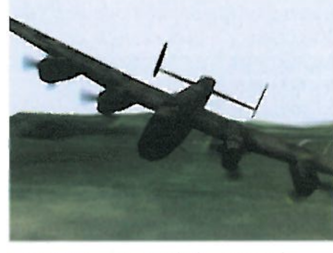


■ Total AirWar: Toda la acción (y el humo) de una lucha real.

EL MEJOR

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

Sistema: **PC** Editor: **Proein**



■ Ningún otro simulador recrea la lucha a tres partes que es volar (avión, elementos atmosféricos, piloto) de un modo tan real. Las misiones abruman por su variedad y la física de vuelo es de un realismo escalofriante (incluye la posibilidad de romper un ala debido a una maniobra brusca). Un juego muy difícil y emocionante, rebosante de enemigos fabulosos. Fenomenal.

Menciones de honor: Falcon 4, Apollo 18 (PC, Black Friar), F-16 (PC, Origin), Jet Fighter (PC, Take 2); Pro Pilot (PC, Sierra On-Line), Total Air War (PC, DiD).

Editor — Compañía que produce y lanza los juegos al mercado. Suele llevarse la fama | **RAM** — Random Acces Memory. Los chips que hay dentro de tu máquina y en los que se carga el juego | **Tiempo real** — Este tipo de juegos funcionan sin tener en cuenta tus órdenes. Serán bordes... | **Fecha de lanzamiento** — Broma de mal gusto que hacen los desarrolladores sobre cuándo podremos jugar con sus productos | **Render** — Imagen muy detallada y estática generada por un ordenador. A menudo, de Lara Croft | **Resolución** — A más resolución, más calidad de imagen | **RGB** — Red/Green/Blue Rojo/Verde/Azul. Formato estándar que se usa para transferir imágenes de tu consola a tu televisor | **ROM** — Read only memory. Chips del cartucho o PC que ejecutan las órdenes que hacen funcionar todo el chiringuito | **RPG** — Juego de rol. Es decir, con historia, muchos personajes, etc. Suele haber también grandes espadas | **Scart** — Un cable que sirve para transportar las imágenes de tu consola al televisor





AIRE DE FAMILIA

JUEGOS DE ROL

Ese tipo del sombrerito verde te mira raro, ¿a qué esperas?

Unos duendes gigantes te rodean. Vas a la caza de una espada mágica. Apenas te quedan fuerzas. Hay un dragón entre tú y tu objetivo. Lo más probable es que estés dentro de un RPG. Un Rol Playing Game. Un juego de rol.

La línea que separa los RPG de los juegos de aventuras es punteada y se difumina en muchas ocasiones. En ambos casos tu deber es conducir personajes por mundos distintos y ayudarles en quiméricas búsquedas, encuentras a otros personajes y hablas con ellos, recoges objetos y resuelves puzzles... La principal diferencia es que en los RPG el ambiente y el desarrollo de los personajes evoluciona a medida que avanza el juego. En los de aventuras, estas características se mantienen fijas y la línea narrativa es más sencilla. Ayudas a crecer a tus alter ego en pantalla de un modo obsesivo y compulsivo, no puedes dejar de cargarte a esos monstruos repulsivos o de encontrar todos esos tesoros mágicos.

Los RPG son complicados. A menudo controlas un grupo de personajes, cada uno de ellos con especialidades distintas. Tienes que trabajar con enormes inventarios y encontrar el modo de desentrañar distintos argumentos y subhistorias. Los juegos de rol son una experiencia adictiva que puede llegar a aislarte del mundo exterior...

Los RPG históricos y clásicos incluyen títulos como Wizardry o Might and Magic, y estaban basados en Dragones y Mazmorras, que antes que serie de televisión fue serie de libros de aventuras y marcó para siempre las generaciones de los 70 y los 80. Estos títulos son occidentales, llenos de batallas y estadísticas. Los japoneses, por su parte, han revolucionado el género.

Sus RPG —Zelda— son obras maestras épicas con historias espectaculares, en vez de sucesiones de batallas. Su inventiva inspira una devoción fanática entre muchos fans. Son accesibles, llenos de colores y acción, emocionantes, apenas puedes

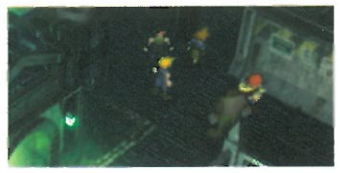


■ Zelda en la NES. Inauguró la historia de Link (y casi la de los videojuegos).

EL MEJOR

Final Fantasy VII

Sistema: **PlayStation** Editor: **Sony**



■ No, no es un error. Ya sabemos que The Legend of Zelda: Ocarina of Time (el Mejor Juego de la Historia) está por ahí, pero hemos decidido marginarlo por «abusica». Zelda 64 coquetea —magistralmente— con tantos géneros que preferimos coronar a Final Fantasy VII, un RPG de pura raza. Puedes encontrarte con mucha gente que te diga que Final Fantasy VII es el más complejo, sorprendente y absorbente juego que hay. Tiene unos personajes soberbiamente definidos. Está lleno de acción e imaginación. El sistema de combate es elegante y flexible y los gráficos brillantes, con unos efectos especiales de aúpa. Incluso las secuencias de vídeo (no interactivas) son increíbles. Además, es un juego enorme. Puedes pasarte más de ciento cincuenta horas de tu vida jugando con Final Fantasy VII. Y disfrutarás cada minuto.

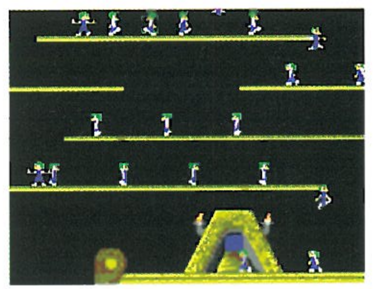
Menciones de honor: The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES, Nintendo), Ultima VIII (PC, Origin).

PUZZLES

Exprime hasta la última gota de energía de tu cerebro. Agota tus neuronas. Han llegado los puzzles.



■ Bust-A-Move 2. Sencillo, adictivo. No lo olvidarás.



■ ¡Oh, no! Los ladrones de tiempo de pelo verde en Lemmings...

Reza el proverbio chino (siempre hay proverbios chinos) que el mejor modo de saber si un juego de puzzles es bueno es describirlo en una sola frase. Si no puedes es que es demasiado complicado y por lo tanto no tan bueno.

Los gráficos bonitos y los efectos de sonido están bien, pero añaden poco a la jugabilidad. Por ejemplo, en Super Street Puzzle Fighter 2 Turbo, los personajes hacen sus movimientos especiales cuando estás a punto de ganar. Con todo, un modo dos jugadores es mucho más divertido que un puzzle en solitario, que puede producirte la sensación de entrenar a tenis contra una pared. Jugar contra alguien acelera el pulso, aumenta la concentración, provoca que des lo mejor de ti mismo. De eso se trata. Y seamos realistas. Ser el mejor en Bust-A-Move 2 ayuda mucho en la vida...

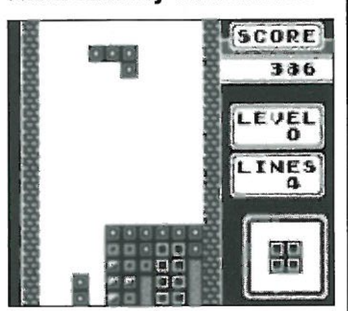


■ ¡Para esta construcción de burbujas de Bust-A-Move 2! ¡Es hora de cenar! Una más...

EL MEJOR

Tetris

Sistema: **Game Boy** Editor: **Nintendo**



■ A lo largo de los años, Tetris ha evolucionado o mutado a Wetrix y montones de otros juegos que no le llegan a la suela del zapato. Ni hablar. La belleza y sencillez de la versión Game Boy es insuperable. En la playa, en el autobús, en el baño, conduciendo el coche (¡olvida esto último!)... Siempre que tengas dos manos libres puedes divertirte con Tetris. Según las últimas estadísticas, tres de cada cinco americanos lo han probado. Los otros cien millones no tienen ni idea de lo que se están perdiendo.

■ Menciones de honor: Bust-A-Move 2 (PSX/N64, Acclaim), Lemmings (PC/Mac, Psygnosis), Super Puzzle Fighter 2 (PSX, Capcom), Wetrix (PC/N64, Ocean).

Diccionario de Videojuegos

S-video — El rey de los cables para transportar las imágenes de tu consola al televisor.

Scrolling — Cuando el fondo de una pantalla se mueve suavemente a la vez que el personaje.

Shareware — Alternativa (barata) a los caros programas comerciales que hay en las tiendas.

Simulador — Juegos que intentan reproducir la realidad. Por ejemplo, un simulador de jardinería.

SKU — Portavoz de un editor que dice cuando saldrá un juego.

Duende — Personaje u objeto que canta en el mundo 3D porque es en 2D.

Juegos third party — Cuando la compañía editora no es la que ha fabricado la máquina.

Unidad — Una cosa. Otra palabreja mal utilizada por los genios mercadotécnicos informáticos.

Adaptador universal — Periférico de una consola que te permite utilizar los juegos de importación.

¿QUIÉN ES TARANTINO?

Spielberg, Tarantino, Scorsese. Todos conocemos los nombres de los mejores directores de películas, pero ¿y los de los creadores de videojuegos? Éstos son los diez mejores...

Hacer una película es un juego de equipo. Hacer un videojuego es una actividad grupal. Si a esto le sumas que los desarrolladores son gente tímida y reservada y que las compañías editoras tienen mucho poder, sabrás por qué ningún creador de videojuegos ha alcanzado la fama de un director de películas, pese a la importancia de la industria. Muchas veces el público va al cine a ver las películas de un determinado director, sin importarle el tema o los actores... Esto no pasa con los videojuegos, pese a que siempre hay un creador detrás de él. Alguien con la visión y la habilidad de realizarlo. Pocos de ellos tienen el status de superestrellas dentro del medio. Las personas que mencionamos a continuación son lo bastante elegantes como para compartir su éxito con su equipo y colegas, pero no nos cabe la menor duda de que sin estos tipos, muchos de los grandes juegos de la historia no hubiesen visto la luz.



SHIGERU MIYAMOTO

El padre de los videojuegos

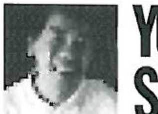
Compañía: Nintendo.
Será recordado por: Mario y Link.
¿Qué pasa con él? Es el más laureado e imitado de todos los desarrolladores. Mario es el más exitoso juego (y personaje) de todos los tiempos. Nintendo ha vendido más de ciento cuarenta millones de cartuchos de Mario desde su debut NES en 1985. Cada nueva entrega de las series Mario (o Zelda) demuestra aquello de "fácil de manejar, difícil de dejar". Es muy sencillo. Es el mejor. Nadie le supera.
Marca de la casa: Tiende a meter pingüinos allí donde nadie los espera.
Último éxito: The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



TIM & CHRIS STAMPER

Dinastía

Compañía: Rare
Serán recordados por: GoldenEye 007.
¿Qué pasa con ellos? Si tenías un Spectrum, recordarás una Compañía desarrolladora que se llamaba Ultimate: Play The Game e hitos como Kight Lore, Sabre Wulf, Underwurlde y Jetpac, a principios de los ochenta. Esta Compañía se transformó en Rare y es el principal desarrollador de Nintendo en Occidente. No hay que dudar que Banjo-Kazooie y Diddy Kong Racing son tributos a Miyamoto, pero GoldenEye demostró que los hermanos Stamper tienen mucho que contar.
Marca de la casa: Profundidad y calidad.
Próximos éxitos: Perfect Dark, Jet Force Gemini, Donkey Kong World.



YU SUZUKI

El pionero que no cesa

Compañía: Sega.
Será recordado por: la serie Virtua Fighter.
¿Qué pasa con él? Como responsable de la legendaria división arcade AM2 de Sega, creó algunos de los mejores arcade de la historia. Ahora ha delegado algunas responsabilidades, pero su legado e influencias son perennes. La serie Virtua Fighter sigue inspirando a todos y en la redacción muchos creen que OutRun es el mejor juego de carreras de la historia.
Marca de la casa: Rubias americanas de piernas interminables.
Próximo éxito: sea lo que sea que prepara para la Dreamcast.



HIRONOBU SAKAGUCHI

El mejor con los RPG

Compañía: Square.
Será recordado por: la serie Final Fantasy.
¿Qué pasa con él? Desde el 87 y hasta hace un par de años, los juegos Final Fantasy de Square eran adorados por los japoneses. No fue hasta Final Fantasy VII que Sakaguchi mereció la adoración del resto del mundo. Ahora es un peso pesado en el mundo de los RPG y parece que nadie tiene su nivel.
Marca de la casa: Adolescentes angustiados tipo Akira.
Último éxito: Final Fantasy VII.



YUJI NAKA

Compitiendo con Miyamoto

Compañía: Sega.
Será recordado por: Sonic the Hedgehog.
¿Qué pasa con él? Todo el mundo dice que antes del lanzamiento de la Mega Drive, Sega convocó un concurso entre sus desarrolladores para diseñar un rival para Mario. Sonic fue el resultado y Yuji Naka el encargado de darle vida. Otro juego de Naka que nada tenía que ver con Sonic es NiGHTS, que aunque está muy bien, no dio vida a las ventas de la Saturn. Su Sonic para la Dreamcast le dará la oportunidad de demostrar que sigue entre los mejores.
Marca de la casa: Piruetas.
Último éxito: Sonic Adventure.



BRETT SPERRY

Rey de la estrategia en PC

Compañía: Westwood Studios.
Será recordado por: Command & Conquer.
¿Qué pasa con él? La intervención de Brett Sperry ha sido fundamental para que Westwood Studios se convierta en una Compañía de altísima calidad e inventiva. De todos modos, no fue hasta su Command & Conquer de 1995 —en esencia, un remake de su Dune II— que el mundo se enteró de su existencia. Juegos basados en sus creaciones los hay a patadas y secuelas también. Ninguno de ellos supera al original.
Marca de la casa: Batallas realistas.
Último éxito: Command & Conquer: Tiberian Sun.



JOHN CARMACK

El más mayor de Doom

Compañía: id software
Será recordado por: las series Doom y Quake.
¿Qué pasa con él? Cuando Doom conquistó el mundo y empezó el fenómeno id software, fue el diseñador de niveles John Romero el que recibió los primeros cumplidos, como portavoz de la Compañía. Romero es muy bueno, pero fue Carmack el que diseñó el motor de Doom. Desde entonces no ha parado.
Marca de la casa: Cacerías salvajes, miedo y enormes pistolas.
Último éxito: Quake 3 Arena.



RICHARD GARRIOT

El rey de los RPGs para PC

Compañía: Origin.
Será recordado por: la serie Ultima.
¿Qué pasa con él? El RPG Ultima de Richard Garriot es tan viejo como los videojuegos (el primero funcionó en un Apple en 1982). Tras desarrollar ocho secuelas, Garriot sigue siendo buenísimo. Ultima OnLine, para jugar por Internet, ha llevado su talento a más gente que nunca.
Marca de la casa: Una aparición de Lord British, su alter ego.
Último éxito: Ultima 9: Ascensión.



BRUCE MCMILLAN

Sabe lo que hace

Compañía: EA Sports
Será recordado por: la serie FIFA Soccer.
¿Qué pasa con él? A pesar de que EA ha perdido un poco de fuerza en los últimos tiempos, EA Sports sigue siendo la marca no especializada más potente de la industria. Y Bruce McMillan, de EA Canadá, tiene mucha culpa de ello con títulos como las series FIFA o NHL Hockey. Bruce ha sido promocionado al puesto de vicepresidente de desarrollo a escala mundial en EA, por lo tanto su influencia se dejará notar.
Marca de la casa: Los anuncios de EA Sports y los súper comentaristas.
Último éxito: Todo lo que toca.



SID MEIER

Historia y videojuegos

Compañía: Firaxis.
Será recordado por: Civilization.
¿Qué pasa con él? Tiene más de seis años, pero Civilization sigue apareciendo en las listas de los mejores juegos. Es el más profundo, difícil e influyente juego para PC de la historia. La frase que repite sin parar es: "los juegos tienen lugar en la cabeza del jugador, no en la pantalla". Vamos, que a menudo pasa un poco de los gráficos, pero para la jugabilidad es único.
Marca de la casa: Comparar tus esfuerzos a los de las figuras históricas.
Último éxito: Sid Meier's Alpha Centauri.

¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA



CÓMO JUGAR SUCIO EN...

RIDGE RACER 4

■ Formato: **PlayStation** ■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Jugadores: **1-4** ■ ★★★★★

■ A diferencia de los primeros Ridge Racer, que requerían un conocimiento de la conducción equivalente a dar tumbos y ya está, Ridge Racer Type 4 exige que demuestres experiencia de la buena al volante. Por eso, si eres demasiado joven para conducir o eres de los que van a subir al examen de prácticas por quinta vez, te hemos preparado unas ayuditas que harán que te muevas por las pistas del juego sin perder los nervios.

CÓMO CONDUCIR





■ Manténte lo más cerca posible al borde de la curva. Así será más fácil enderezarte luego.

DERRAPES

■ Si eres un veterano de *Ridge Racer*, esto de los derrapes seguro que ya lo tienes controlado. En el caso de que todavía no le hayas pillado el truquillo, aquí tienes unos consejos que te ayudarán a dominar la habilidad más valiosa del juego. *Ridge Racer 4* cuenta con vehículos especialistas en el tema, coches Grip (que se agarran al asfalto) y Drift (más inestables), por lo que existen dos maneras distintas de derrapar. Empezaremos con los Drift. Asegúrate de que sigues nuestras instrucciones al pie de la letra.

Coches Drift

Método 1

1. Suelta el botón acelerador.
2. Gira.
3. Presiona el botón acelerador inmediatamente después del botón de dirección.
4. Gira el volante con cuidado para salir de la curva.

Método 2

1. Gira.
2. Suelta el botón acelerador.
3. Presiona el botón acelerador justo después de presionar el botón de dirección.
4. Dale al de la derecha para enderezarte.

■ Con los Drift, deberías intentar tomar la curva tan pronto como te sea posible. Sabrás que ya controlas el tema cuando notes que el morro de tu coche está a punto de rozar el asfalto. Pero recuerda que saber derrapar no significa que tengas que estar haciéndolo constantemente. Es fácil perder tiempo al frenar, por eso es mejor que utilices esta técnica solamente en las curvas más cerradas. Para practicar un poco, te recomendamos que lo intentes un par de veces en la primera curva de la pista Heaven and Hell. Es perfecto para aprendices.

Coches Grip

1. Gira.
2. Dale al freno, asegurándote de que mantienes el acelerador presionado.
3. Ahora clava el freno todo el rato hasta que tu coche haya superado felizmente la curva.

■ Con un Grip no debes girar demasiado pronto porque, en cuanto los neumáticos empiecen a agarrarse, acabarás pegándotela a media curva. Una vez la has superado y estás empezando a enderezar tu coche, reduce una marcha y el vehículo acelerará mucho más al salir. También puedes utilizar la primera curva en Heaven and Hell para practicar.

TRUCOS PARA 30 JUEGOS

Bienvenido a ¡Mayday, Mayday!, la sección que te echa una manita en todos los juegos. ¿Quieres saber cómo cargarte a tus rivales en Ridge Racer 4? ¿Cómo acabar con los malos en Resident Evil 2? ¿Cómo sacarle más partido a tu pequeña maravilla morada? (Nos referimos a tu Game Boy) Entonces, pasa y ponte cómodo.

PLAYSTATION

P72 Ridge Racer 4
P76 Resident Evil 2
P81 Crash Bandicoot 2
P81 G-Police
P83 Apocalypse
P85 Akuji the Heartless
P87 Tenchu

NINTENDO 64

P80 Castlevania
P81 Virtual Pool
P82 South Park
P83 Rogue Squadron
P84 Glover
P86 V-Rally
P87 Rush 2

GAME BOY COLOR

P78 Zelda: Link's Awakening
P79 Tetris DX
P79 Mortal Kombat 4
P79 Wario Land 2
P79 Oddworld Adventures
P80 Frogger

PC

P76 Resident Evil 2
P81 G-Police
P81 Sim City 3000
P83 Rogue Squadron
P83 Delta Force
P83 Dark Forces 2
P84 WipEout 2097/XL
P85 Carmaggedon
P86 Commandos
P86 Ace of Empires: The Rise of Rome

¡EN ACCIÓN!

¿Ya has terminado un juego? ¿Le has sacado todo el jugo? ¿Has exprimido hasta la última gota de diversión? ¡Bah! Todavía hay más.

Incluye
P80 Cómo jugar a Zelda 64 con la mirada de Link.
P81 Trucos para Micro Machines 64 por cortesía de su creador.
P85 Así se hizo Max Power Racing
P88 Desafíos: intenta batir nuestras marcas

TOMAR LAS CURVAS

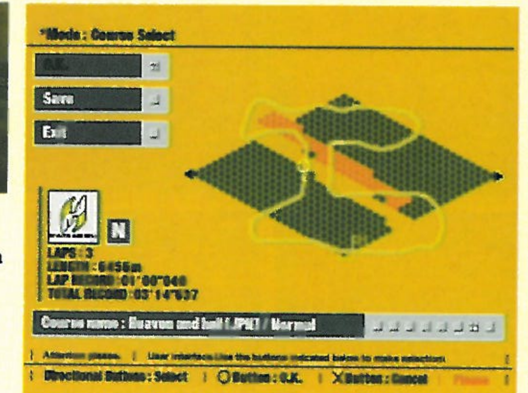
Acelerando

■ Existe más de una manera de tomar las curvas, pero ésta es la que recomendamos que uses la mayoría de las veces. La idea básica es entrar en la curva reduciendo y en línea recta. Cuando hayas pasado el centro (vértice) de la curva, gira el volante y acelera para salir. El principio básico de este sistema es que tu coche reducirá su velocidad lo suficiente y así conseguirá agarre máximo a la calzada, lo que se traduce en un giro más rápido y una mejor aceleración. Pero ten cuidado, ya que se necesitan unos cuantos intentos para que este sistema salga bien... No te librarás de estamparte contra el hormigón unas cuantas veces. Intenta imaginarte sentado en el asiento del conductor y espera hasta que el vértice de la curva quede al nivel de tu hombro para saber en que momento hay que girar.

Cuadrando la curva

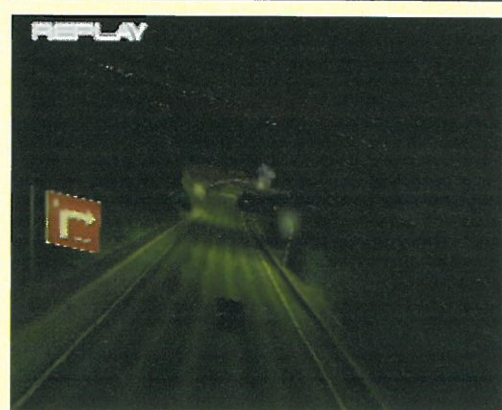
■ El modo más efectivo de tomar una curva es, en vez de seguirla, intentar trazarla lo más cuadrada posible. Para hacer esto debes acercarte a la curva desde el lado opuesto de la pista y dirigirte luego recto hasta su centro, intentando pasar por encima del vértice y luego salir, dirigiéndote al lado opuesto de la calzada de nuevo. El uso de este método reduce el cambio radical de ángulo necesario para completar la curva, con lo que tienes que frenar menos.





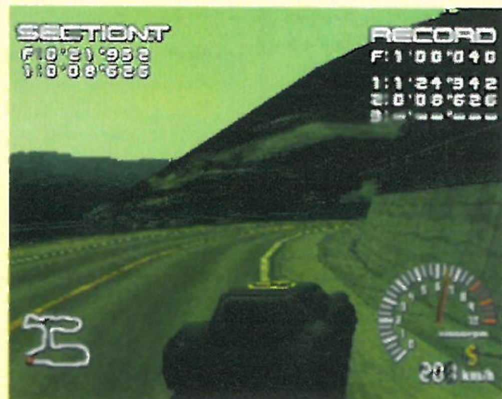
■ **Heaven and Hell (derecha) es una pista ideal para poner a prueba tus nuevas habilidades como conductor. Prueba la versión inversa cuando te sientas más seguro.**

ARRASTRE DE LAS CUATRO RUEDAS



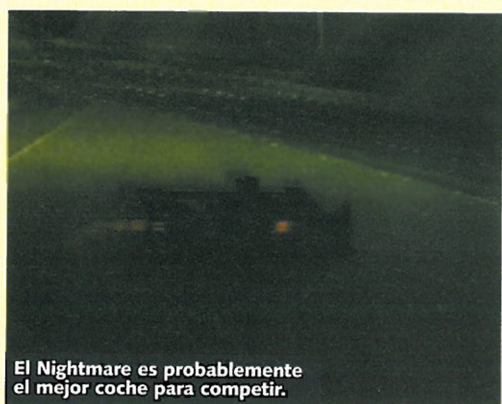
■ Puedes conseguir un arrastre de las cuatro ruedas si giras el volante a tope cuando reduces antes de entrar en la curva. Mientras la parte trasera del coche empieza a despegarse, las ruedas de atrás resbalan y el morro del coche se dirige hacia la parte interior de la curva, neutraliza la dirección y dale al acelerador. Esto hará que tu coche supere la curva con las cuatro ruedas deslizándose. Para este truco, cuanto más potente sea el coche, mejor.

PATINAZOS



■ Existe un truco a prueba de bomba para superar un patinazo si eres capaz de girar lo bastante rápido. Si tu coche entra en la curva demasiado deprisa, las ruedas traseras empezaran a patinar, con lo que perderás el control. Para detener esto, gira en la dirección que patinan las ruedas, evitarás salirte de la pista y podrás rehacer la carrera.

MARCHAS QUE SALTAN



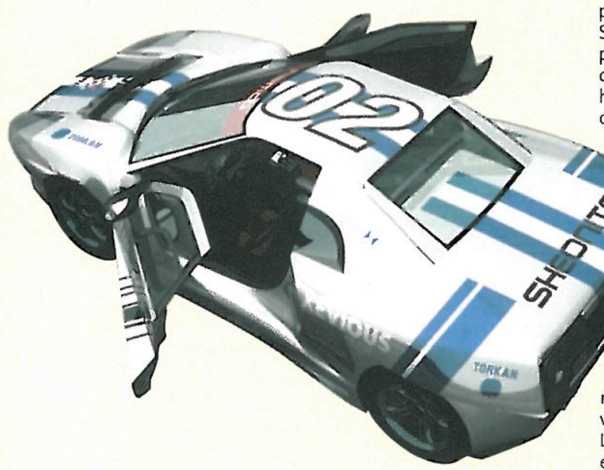
El Nightmare es probablemente el mejor coche para competir.

■ En los coches veloces, normalmente los del nivel 04, las marchas tienen tendencia a saltar y subir al tope si patinas demasiado en una curva. Cuando esto ocurra, lo notarás enseguida porque el motor empezará a hacer ruido y el coche perderá potencia. Puedes esperar y reducir un poco o pisar el freno para que las revoluciones bajen y puedas cambiar de marcha y acelerar. Te recomendamos este segundo método porque, a la vez, también te ayuda a ganar control sobre el coche.

CÓMO JUGAR SUCIO EN... RIDGE RACER 4

TÁCTICAS PARA DOS JUGADORES

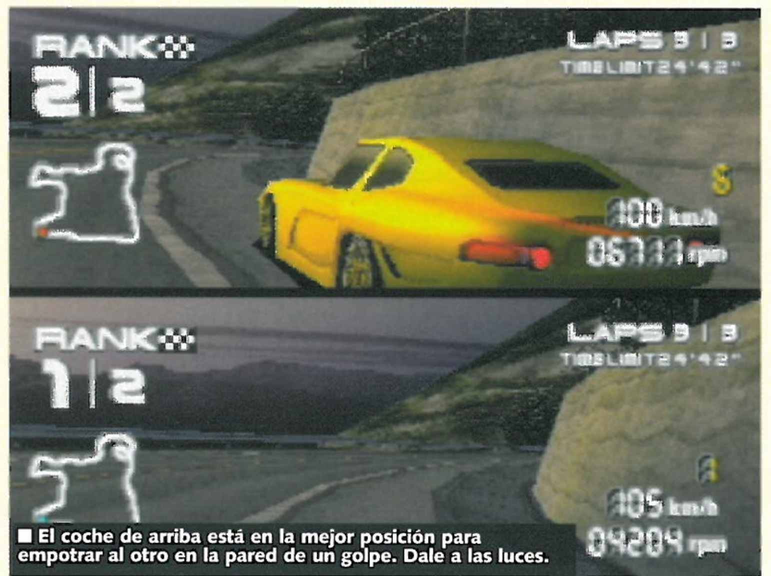
■ Bueno, bueno, bueno. Ahora que ya has leído algunos de los consejos (normales) que creemos que vas a necesitar para conducir, ha llegado el momento de que aprendas algunos un poco más... sucios... Estos trucos no van a convertirte en el más popular de los jugadores, pero no te preocupes; cuando termines tendrás un montón de trofeos a los que sacar brillo.



MACHÁCALOS

■ Existe un método más que probado para ganar distancia entre tú y tu oponente cuando estáis circulando lado a lado. Primero conecta la visión exterior (no es tan buena para conducir, pero es la mejor para hacer trampas) y acércate al otro coche todo lo que puedas (hasta que estés justo al lado). Una vez hecho esto tienes dos opciones: una fácil y otra no tan fácil. Para la primera, tienes que ir hacia el otro coche un poco a lo bestia, lo que hará que el otro, muerto de miedo, se aparte. Si has sido lo bastante astuto habrás pillado al otro conductor desprevenido, con lo que es probable que no pueda reaccionar a tiempo y acabe patinando o saliendo de la pista. Si alguien intenta esto contra ti, pisa el freno y vira hacia él como si quisieras chocar. Si lo haces a tiempo, verás como tu contrincante pasa volando por delante de ti y acaba chocando con el margen de la pista. Para la segunda opción debes conocer las pistas como la palma de tu mano, ya que te van a servir para hacer el mayor daño posible. Cuando estés al mismo nivel que el otro coche, manténte a su lado hasta que veas una curva en la distancia. Lo que tienes que hacer entonces es tomar la curva lo más cerrada que puedas. El otro corredor no tendrá más opción que pisar el freno a tope si no quiere darse contra la pared. Ten en cuenta que para hacer esto necesitarás empezar situado en la zona exterior de la curva, porque si no, tu contrincante podría hacerte esta jugarreta.





■ Un ejemplo perfecto de cómo evitar un golpe lateral. Ríete de lo torpe que es.

■ El coche de arriba está en la mejor posición para empotrar al otro en la pared de un golpe. Dale a las luces.

TRAE A TUS AMIGOS

DIVERSIÓN PARA CUATRO

■ Los de Namco no le han sacado partido a esta opción, pero podéis conectar dos Playstation (con el cable de enlace) y meter un juego en cada una. Así podréis jugar los cuatro. Venga, ¿a qué esperáis?



■ Entre amigos hay mucha confianza...

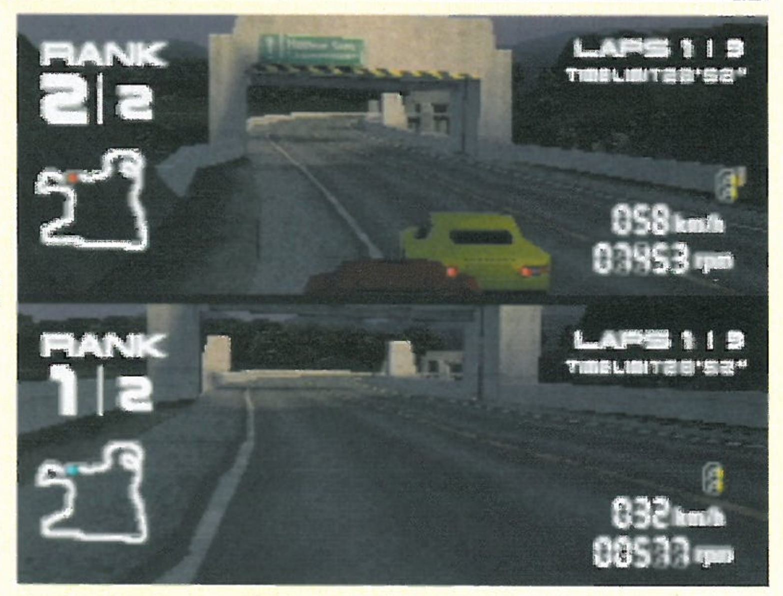


■ ... pero la confianza da asco. ¡A por ellos!

DEJA ATRÁS A TU RIVAL

■ Si ocurriera lo impensable y te encontrases por detrás de tu rival, aquí tienes unos cuantos truquillos para adelantarle. El primero es muy sencillo: Mientras estás acelerando, dale al coche que tienes delante un golpecito en la parte trasera (en cualquiera de las dos luces de freno). Ese golpe le desviará hacia un lado. Repítelo un par de veces más y se pondrá tan nervioso que no te costará nada adelantarle.

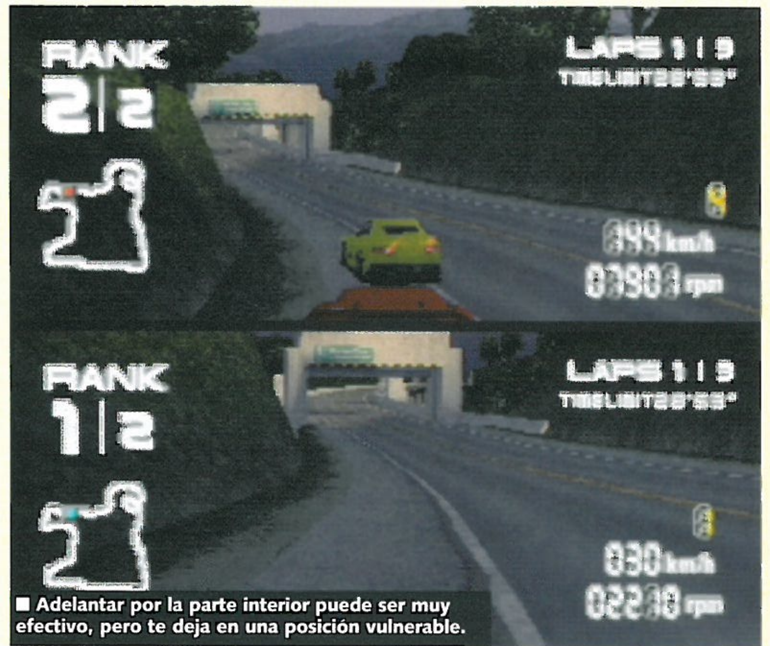
■ Para una versión más siniestra del truco, inténtalo cuando sigas a un coche en una zona con baches. Si le das en el momento adecuado (cuando salta), tu contrincante tendrá graves problemas para volver a meterse en carrera y no podrá evitar que te sitúes en cabeza.



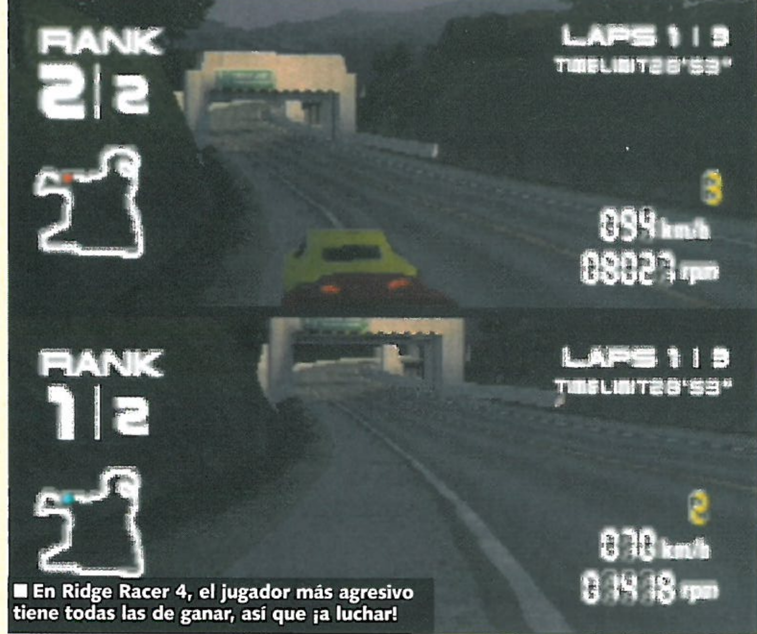




■ Si estás siguiendo al que va primero, presta mucha atención a cómo toma las curvas y sigue su ejemplo, manteniéndote justo detrás. Después de dos vueltas estaréis lado a lado. Todo listo para que le adelantes y ganes.



■ Adelantar por la parte interior puede ser muy efectivo, pero te deja en una posición vulnerable.



■ En Ridge Racer 4, el jugador más agresivo tiene todas las de ganar, así que ¡a luchar!



■ Curvas como esta son perfectas para la táctica «T».



LA TÁCTICA «T»

■ Si no te importa, nos gustaría explicarte algo sobre historia naval. Seguramente no es lo que estás esperando, pero calla y atiende. Una de las técnicas de batalla naval más efectivas durante las dos guerras mundiales era la táctica «T». El objetivo de esta técnica era forzar al barco enemigo a efectuar una serie de maniobras que acababan colocándolo en posición transversal delante de la proa del barco que lo perseguía, formando ambos una «T» (de aquí el nombre). Llegados a este momento, los artilleros tenían todo el barco enemigo en el punto de mira mientras que el suyo estaba en una posición relativamente segura. No pasaba mucho tiempo hasta que el barco enemigo se rendía o se hundía. Esta técnica era altamente efectiva y, aunque te parezca increíble, puede adaptarse fácilmente a *Ridge Racer 4*.

■ Si estás persiguiendo un coche y su conductor derrapa en una curva, no te molestes en frenar, sólo dale un buen golpe en la puerta (tu coche no resultará dañado), haciendo una «T». Esto lo dejará fuera de combate y al mismo tiempo te habrá hecho perder algo de velocidad, con lo que podrás tomar la curva sin dificultades y situarte en primera posición. Como podrás imaginar, éste es el truco más sucio de todos y será mejor que lo uses muy de vez en cuando si quieres conservar a tus amigos. Si abusas de él te quedarás más solo que la una. Quizás un modo más disimulado de utilizar la táctica «T» es situarte al lado de tu rival y, despacito, ir dándole golpes para luego virar hacia la derecha, apuntando a la puerta lateral delantera. Prueba esto en un tramo estrecho de la pista. Como no hay botón de marcha atrás en *R4*, tu víctima pasará tanto tiempo dando tumbos de un lado al otro de la pista que no podrá ni plantearse alcanzarte. Eso sí, se va a acordar de toda tu familia...

DESAFÍO

¡EN ACCIÓN!

LAS MEJORES MARCAS

Manténte a la altura de la competición

Ridge Racer 4 es uno de nuestros juegos favoritos y por eso nos estamos dedicando a él en cuerpo y alma. Hemos conseguido unas marcas increíblemente buenas (no es que te estemos vacilando, sólo te damos una idea de los tiempos que deberías intentar alcanzar). Aquí están nuestros mejores tiempos hasta ahora. ¿Puedes batirlos?



■ Los coches más guapos del juego son los Absoluto. También están entre los más veloces. Te los recomendamos para las pruebas contrarreloj.

Nombre de la pista	Vuelta	Carrera
Helter Skelter (Japón)	36:819	1:53:383
Wonderhill (Japón)	51:720	2:37:843
Edge of the Earth (USA)	43:124	2:10:279
Out of the Blue (Japón)	42:952	2:10:824
Phantomile (Japón)	22:694	1:08:617
Brightest Nite (USA)	45:671	2:18:579
Heaven and Hell (Japón)	49:758	2:30:516
Shooting Hoops (USA)	23:609	2:24:834

CÓMO DOMINAR...

RESIDENT EVIL 2

■ Formato: **PSX y PC** ■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Precio: **6.490 pesetas** ■ Jugadores: **1**

■ **Disputando por el título de Juego Más Aterrador Nunca Visto acaba de aterrizar ahora en PC... Resident Evil 2 . Volverán los sudores fríos a todo el país inundar y para asegurarnos de que encuentras todos los secretos y todos los horrores, Top Juegos te ofrece esta increíble guia con consejos para PlayStation y para PC.**

HAZTE CON LAS ARMAS SECRETAS



■ **Agarra el lanzacohetes con tus manos pringadas de vísceras y despídete de esos mutantes.**

■ **¡Hola, cariño, ya estoy en casa!**

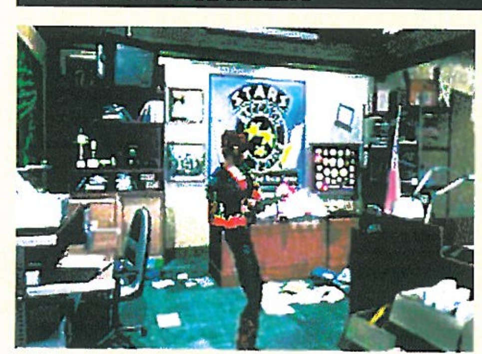
■ *Resident Evil 2* viene con tres armas secretas que te serán entregadas una vez hayas cumplido con ciertas formalidades. El tiempo es un factor crucial para lograr destacar en el ránking, ya que si quieres obtener la mejor puntuación tienes que completar el juego en menos de tres horas. Pero esto no es todo. No puedes guardar más de doce veces ni utilizar armas especiales, es decir, armas que ocupen más de dos espacios en tu registro como es el caso de *Flame Thrower* y *Spark Shot*. Tampoco puedes usar los sprays *F- Aid*, así que, para acabar el juego sin su ayuda, vas a tener que sudar tinta. Ah, nos olvidábamos de un detalle. Para obtener armas tienes que jugar con el nivel de dificultad normal. Si juegas con el fácil no tendrás ningún problema pero tampoco municiones.

■ El primer secreto se encuentra en un arma que obtienes durante el juego y se trata de conseguir munición ilimitada. La infinita *sub-machine-gun* funciona de maravilla contra los zombis pero es desgraciadamente impotente contra los jefes; para conseguir munición sin límites sólo tienes que pasar la primera pantalla en menos de dos horas y media.

■ El segundo artefacto es ya un clásico de *Resident Evil*: el lanzacohetes con munición y capacidad mortífera ilimitadas. Si quieres meter este encanto en tu caja sólo tienes que terminar la primera pantalla en menos de tres horas.

■ La última y más letal de este lote de armas secretas es la Gatling gun. Esta preciosidad dispara balas a una velocidad pasmosa y es capaz de matar a cualquier bicho viviente. La única pega es que tarda lo suyo en cargarse. Para obtener la Gatling gun debes pasar la segunda pantalla en menos de dos horas y media. Pero si quieres conseguir el último grito en armas no dudes en pasar la segunda pantalla en menos de dos horas y media. Así tendrás, simultáneamente, las tres armas mencionadas. No es coser y cantar, pero los resultados valen la pena y te compensarán el esfuerzo.

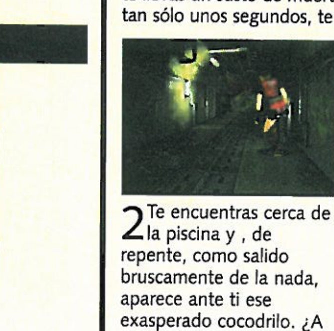
CONSIGUE UN TRAJE SECRETO



■ Primero, sitúate en el nivel de dificultad normal y, a continuación, ábrete paso hacia la comisaría de policía sin recoger nada por el camino: ni balas, ni armas, ni hierbas. Cuélate en la comisaría y pilla las balas que encontrarás sobre la mesa del despacho; sal de la comisaría y métete en el metro. Aquí te encontrarás a Brod Vickers, el piloto de helicóptero que ya salía en el primer juego, pero que ahora aparece como zombi. Tardas unos quince minutos en matarlo, pues lleva una chaqueta que le protege del fuego antiaéreo. Ya muerto, regístrale y quítale la llave especial.

Ahora ya puedes abrirte camino hasta el recinto Save, el que tiene un cuarto oscuro de fotografía al fondo. Introduce la llave en la taquilla que encontrarás tras la puerta. *Et voilà!* Ya puedes presumir de *new look*.

■ **No hay ninguna razón para ir tan pringoso mientras te cargas zombis a piñón. Aquí encontrarás algo elegante.**



■ **Con un suelo encharcado en sangre de zombi, más vale que la chica lleve unas botas bien altas.**

LOS CINCO MEJORES MOMENTOS

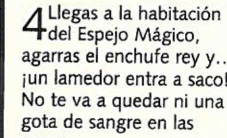
1 Después de cruzarte con T-90 acompañado de G. Cogwhee, sales del cuarto corriendo, das la vuelta a la esquina y... ahí está otra vez. Ha traspasado el muro situado justo enfrente de ti. Si la primera vez que le ves te llevas un susto de muerte, verle por segunda vez, y en tan sólo unos segundos, te deja taquicárdico de por vida.



2 Te encuentras cerca de la piscina y , de repente, como salido bruscamente de la nada, aparece ante ti ese exasperado cocodrilo. ¿A qué acojona?

3 Subes corriendo hacia la biblioteca siguiendo el camino y, de repente, el suelo cede y caes al vacío. ¡Menudo salto dimos todos!





4 Llegas a la habitación del Espejo Mágico, agarras el enchufe rey y... ¡un lamedor entra a saco! No te va a quedar ni una gota de sangre en las venas.

5 La primera vez que ves a T-90 en el corredor de los cuervos, no es su aspecto execrable lo que realmente te asusta sino el diabólico ritmo de la música.



LOS RUBÍES



■ Empuja la estatua y encontrarás el rubí.



■ Ya va siendo hora de que emplees tus habilidades pirómanas.

■ Tienes que encontrar dos rubíes e insertarlos en las cuencas oculares de las estatuas. El primer rubí lo conseguirás tan pronto resuelvas el enigma de la estatua. Es importante recordar que las estatuas están orientadas de cara a la pared. Tienes que empujar cada una de ellas hacia la pared opuesta y así su mirada caerá directamente sobre la estatua central.

Encontrarás el segundo rubí en el aula. La reconocerás por los pupitres. Dirígete hacia la estancia posterior y enciende con el mechero el fuego de la chimenea. Esto hará que el cuadro situado encima de la repisa se queme y revele el segundo rubí.

PÍLLALOS A LA VUELTA



■ ¿Qué hacer...? ¿Me llevo todo el arsenal o dejo algo para luego?

■ ¿Es un arma? ¡Y yo que creía que era un secador de pelo!

■ El mejor amigo del hombre...

■ **Resident Evil 2** tiene una característica bastante inusual: el juego recuerda lo que hiciste en la primera pantalla y, dependiendo de esas reacciones previas, cambia ciertas partes de la segunda pantalla. Aquí tienes tres ejemplos:

El Arsenal
En este cuarto encontrarás una taquilla. Dentro de ella una mochila y la *sub-machine-gun*. La primera vez que llegas puedes tomar la mochila y el arma, cualquiera de las dos o ninguna. Si en la primera pantalla no las tomas, las encontrarás ahí cuando vuelvas en la segunda pantalla. Sin embargo, si decides llevártelas no volverán a aparecer cuando regreses. El mejor consejo que podemos darte es que dejes la mochila y eligas la *machine gun*. Así pasarás sin problemas la primera pantalla. La mochila te ayudará a pasar la segunda pantalla, que es mucho más larga, en menos tiempo.

El cocodrilo
La primera vez que el susodicho animalillo emerge inesperadamente del agua, tu turbación es fácilmente excusable. Bueno, vale. Si hemos de ser sinceros, nos solidarizamos con tu esfínter. La cuestión es: ¿cuánta munición necesitarás para cargarte al pequeño cabroncillo? Y aun así no acaba de morir: se larga para aparecer de nuevo en la segunda pantalla. Sin embargo, hay una manera mucho más eficaz de deshacerse del detestable bichejo. Mientras intentas una huida honrosa (es decir, das media vuelta y continúas avanzando en dirección contraria) localiza el bote de gas que está junto al muro de la izquierda. Intenta manipularlo y el bote caerá al suelo. El cocodrilo no tardará en metérselo entre las mandíbulas y tú simplemente tendrás que disparar. El bote explotará y lo que quede de la cabeza del cocodrilo saltará por los aires. Así no sólo ahorrarás munición sino que, además, el maldito reptil ya no aparecerá en la segunda pantalla.

El laboratorio de pruebas.
Cuando llegas a la zona del laboratorio das con una puerta que sólo puedes abrir si introduces dos series de huellas dactilares. La primera son tus huellas. Una vez has matado al Jefe Polilla y has accedido como GUEST, vuelve al laboratorio y activa el mecanismo. La segunda serie de huellas pertenece al otro personaje con el que juegas. En la segunda pantalla, este personaje también tiene que acceder al ordenador como GUEST. Estas huellas dactilares te permiten entrar en el laboratorio de pruebas que contiene una *sub-machine-gun* y los restos de un experimento fracasado.

HAZTE CON UN PERSONAJE SECRETO

■ En *Resident Evil 2* hay dos personajes ocultos: ninguno de ellos se deja encontrar fácilmente. El primero es un soldado que pertenece al grupo SWAT y se llama Hunk. Su misión es salir de las cloacas en las que se encuentra inicialmente, y subir hasta el tejado para llegar al helicóptero siniestrado. Lleva poca munición, pocos restituyentes y tiene que enfrentarse a toneladas de enemigos esparcidos por doquier. Para tener acceso a Hunk tienes que pasar la pantalla con la máxima puntuación (Grade A). Guarda la partida, cárgala y pasa la segunda pantalla con Grade A. De esta forma, Hunk quedará guardado en tu tarjeta de memoria.

■ El segundo personaje se llama Tofu y, bueno, para decirlo de alguna manera, es una gigantesca mole de tofu macrobiótico. Su misión es exactamente la misma que la de Hunk aunque muchísimo más difícil, pues tiene que apañárselas con tan sólo un cuchillo y un puñado de hierbas. La suya es una misión casi imposible. Para tener acceso a Tofu tienes que jugar seis veces y terminar las misiones A, B, A, B, A, B consiguiendo siempre la máxima puntuación (Grade A) y descubriendo los secretos a lo largo de las misiones. Para liberar a Tofu debes tener estas ocho partidas guardadas en la tarjeta de memoria.







■ **Te parecerá un poco raro, pero esa enorme cosa rosa eres tú.**

SÓLO PARA PC. EL MENÚ ESPECIAL



■ El flequillo de Leon. A prueba de zombis.

■ Chris Redfiels es nuestro héroe. Fíjate que traje lleva. ¡Vaya un tipo!

■ El menú especial esta reservado para la versión PC y te permite acceder a Hunk, a Tofu, a una galería de arte y a la modalidad Extreme Battle. Esta última opción es muchísimo más divertida que la modalidad Fourth Survivor, ya que puedes obtener munición extra y también hierbas. Con Extreme tienes tres niveles de dificultad. Con cada uno de ellos debes cumplir una serie de objetivos. Puedes elegir jugar con Leon, Claire, Chris (que ya salía en *Resident Evil*) y Ada Wong. Todos ellos poseen armas diferentes.

COMO NO VOLVERTE LOCO CON TU... GAME BOY COLOR

Puedes tomarte una dosis de Game Boy en cualquier lugar, ya sea en los transportes públicos o en el lavabo. Y con la llegada de la Game Boy Color la experiencia es puro éxtasis. Ahora fliparás en los colores del arco iris. Hace treinta años que existen las teles en color, ¿cómo tardó tanto en salir la versión technicolor de Game Boy? Los juegos son también mejores. Por si resultan demasiado para tu cerebrito, te daremos unos trucos de supervivencia.

GAME BOY COLOR

WARIO LAND 2

Si corres así de rápido encontrarás alguna de las salidas secretas.

Suelta el ancla

Cruza la primera habitación. En la segunda debes romper los bloques del suelo y deslizarte hacia abajo por el hueco. Limpia todas las paredes (en especial la de la derecha). Agarra al tipo que se pasea dando puñetazos y lánzalo contra la pared de la izquierda hasta que encuentres una puerta. Entre a la otra habitación y encontrarás la salida. La *SS Teacup* se hundirá y el juego tomará nuevos derroteros.

Escapa de las ruinas

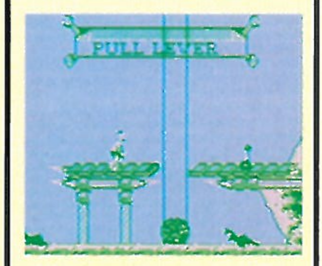
Cruza el nivel hasta llegar al hueco con patos a ambos lados. Detrás del pato de abajo a la derecha hay una pared que se puede romper. Al otro lado hay un interruptor. Al darle al interruptor los bloques volverán a su sitio. Entonces, retrocede por la puerta de abajo y encontrarás la salida.

¿Una partidita de béisbol?

Ve a la habitación con la puerta del jefe. Pasa por debajo de las escaleras de la izquierda hasta la plataforma que hay sobre el tipo con la lanza. Cuando está bajo la parte de la plataforma de dos bloques de ancho, salta y golpea fuerte el suelo con los pies: el tipo saldrá un poco. Continúa así hasta que puedas darle patadas y agarrarlo. Ve hasta la pared con la puerta del jefe y lanza al sujeto contra el muro. Sigue haciéndolo hasta conseguir romper dos paredes y encontrar la salida.

GAME BOY COLOR

ODDWORLD ADVENTURES



Cuando juegas puedes saltar a Derecha, Izquierda o Arriba. Mientras estás en el aire pulsa Pause. Sin Pause salta otra vez entre el cielo y la tierra. Si lo repites varias veces cada vez saltas más alto.

GAME BOY COLOR

TETRIS DX

Cuando caiga cualquiera de las piezas, excepto una barra recta o un bloque, mantén pulsado Left (sigue pulsando incluso después de que choquen contra la pared) y pulsa la tecla A tantas veces como puedas. La pieza empezará a moverse hacia arriba. Puedes hacer lo mismo en la pared de la derecha, pero manteniendo pulsado Right mientras aprietas sin parar la tecla B.



GAME BOY COLOR

MORTAL KOMBAT 4



Introduce estos números en la pantalla del código antes del partido:

192234	Juega como reptil
100100	Lanzamientos desactivados
205205	Lucha como reptil
460460	Swicharoo
68422	Dark Kombat
987666	Mensaje 1
123926	Mensaje 2
985125	Psycho Kombat
020020	Sin bloqueos
033000	Jugador 1 mitad de vida
000033	Ordenador mitad de vida
707000	Jugador 1 cuarto de vida
000707	Ordenador cuarto de vida

GAME BOY COLOR

FROGGER

Cuando gastes todas las vidas, escribe A, B, A, B, Select, Start en la pantalla High-score. Vuelve al menú principal y tendrás acceso al nuevo menú Cheat.

GAME BOY COLOR

ZELDA: LINK'S AWAKENING







Si la versión miniatura de *Zelda* te está haciendo sufrir, no te preocupes. Tenemos el antídoto perfecto para ti.

Llega al nivel tres y el jefe te va a amenazar diciendo que nunca le pillarás. Para encontrarle tienes que derrumbar la pared con las botas Pegasus.

Para conseguir infinidad de rupias debes llegar hasta el jefe pero sin tirar la pared. Cuando empiezan a caer las burbujas del cielo, matas tantas como quieras y acumularás dinero.

¿Quieres volar? Pues necesitarás un Bumerán y un Gallo. Lanza el Bumerán y agarra el Gallo, así el Bumerán permanecerá debajo de ti.

Ándate con cuidado al acercarte a las esquinas de las pantallas. Justo antes de cambiar de pantalla pulsa Select para desviarte hacia el lado opuesto. Un truco muy útil para esquivar obstáculos.

Después de los tres primeros niveles puedes conseguir que la interesante Marin te siga a todas partes. Ve a la playa y habla con ella (todas las chicas se rinden ante un poco de romanticismo). Cuando lo consigas, intenta los siguientes trucos y verás:

1. Mata un pollo con la espada.
2. Busca un cofre o rompe un recipiente.
3. Baja al pozo del pueblo Mabe.
4. Entra a una mazmorra y no salgas hasta estar a punto de morir.
5. Habla con el Jefe Oso en el pueblo Animal.
6. Toca la ocarina y pregúntale a Marin que le parece.

Puedes convertir a Marin en fantasma. Cuando te siga, desvíate por la pantalla hasta el Nivel Cuatro y gana el nivel. Al salir Marin se habrá convertido en fantasma. Al volver a la casa de los fantasmas, ella te desvelará dónde encontrar una jarra y volverá a su forma normal.

Para que Marin esté contigo durante todo el juego, primero consigue que te siga y luego desvíate hasta el pueblo Animal. Ve hacia la izquierda. Cuando estés apunto de cambiar de pantalla,. pulsa Select para desviarte hacia el lado opuesto. Así consigues que Marin se quede siempre contigo.

Cuando llegues al pueblo Animal y no puedas cruzar la ballena, desvíate por la pantalla y continúa el juego como siempre hasta encontrar al gallo volador. Ve a la playa y busca a Marin. Primero tiene aspecto de gallo, pero al cabo de un rato su cabeza se transforma.

En todos los juegos tienes que recurrir al trueque. Te explicamos un truco muy útil. Sólo puedes hacerlo uno vez, así que no lo malgastes. Dirígete al Bosque Misterioso. Entra en la cueva con la entrada marcada. Sube una pantalla y ve una pantalla a la izquierda. Ahora entra en la pantalla de la que acabas de salir, a la derecha. Antes de que la pantalla cambie, utiliza el desvío de pantalla. Te colocarás sobre un tejado con grietas. Pasa una pantalla. Caerás en una habitación con enemigos. Sube una pantalla. En el pedestal encontrarás un nuevo objeto para el trueque. No utilices las escaleras si no quieres quedarte enganchado en la estatua.

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?

¡N.º 6 ya a la venta!

NEW GAME: Baldur's Gate • Starsiege Tribes • Close Combat III
Thief: The Dark Project • TOCA 2 • V-Rally

PARA PC Juegos y Jugadores

2 CD-ROM DE REGALO

Edición española de PC GAMER

800 ptas (4,81 euros)

EN EL CD SimCity 3000

EL SIMULADOR DEFINITIVO

World War y US Air Force, de Jane's, marcaran la entrada en una revolucionaria nueva era del combate por ordenador. Te explicamos por qué.

ESPECIALES:
STAR WARS: EPISODE I
¡Al fin, imágenes e información sobre la próxima generación de juegos de LucasArts basados en La guerra de las galaxias!

ALPHA CENTAURI
¿El mejor juego de todos los tiempos? Primer análisis en profundidad y guía del juego de Sid Meier.

AGE OF EMPIRES II
Primer reportaje en profundidad de la muy esperada secuela de Microsoft: The Age of Kings.



¡Estás de suerte!

Corre a buscar el n.º 6 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

COMO CONTRAATACAR EN... CASTLEVANIA

Trucos para caza-vampiros con aspiraciones.



■ Si pulsas el botón de **Acción** delante de una estatua, la mayoría de las veces recibirás una comida guisada. Algunas veces la lectura de las **pistas** que hay inscritas en dichas estatuas te informarán de otros posibles obsequios. Puedes acceder a las repisas que contienen secretos con tan sólo saltar y tirar del personaje hacia arriba.

■ Cuando estés subiendo las escaleras hacia la cueva de Drácula, pasarás de largo dos torres antes de llegar a la última torre. En ésta salta sobre una de las dos antorchas y deslízate por la cornisa. Al otro lado encontrarás una antorcha rompible con una **joya roja** y una plataforma flotante. Ve andando hacia ella encima del aire desde la antorcha; encontrarás un kit de restauración de salud.

■ Espera en el **patio del castillo** hasta que sean las doce de la medianoche. De la fuente saldrá una plataforma que te servirá para acceder a los ítems que hay arriba.

■ Cuando llegues a la entrada del **laberinto del jardín**, gira a la derecha y mira hacia arriba. Verás una plataforma. Hay una cornisa invisible delante de ella, donde puedes subir. Éste es un buen sitio desde donde disparar a los perros que saldrán cuando abras la puerta.

■ En la mansión, Renon te dirá que hay una **parte del contrato** que no puedes leer. Lo que en él hay escrito es que le puedes visitar cuando quieras, pero que si te gastas más de 30.000 en ítems durante la partida, se pondrá a luchar contigo.

■ Para **hablar con Rosa**, una vampiresa que riega las rosas de la mansión, entra en la habitación de las rosas rojas y espera a que sean las tres de la madrugada.

■ Cómo quedas al finalizar el juego depende de dos cosas. La primera es la cantidad de cartas **Sun and Moon** (sol y luna) que hayas utilizado durante las partidas. Si utilizas demasiadas, Vincent se convertirá en un vampiro, que residirá en la segunda habitación que hay por el camino que conduce a Drácula. Si te encuentras con Vincent, acabarás el juego de la forma convencional. La otra manera de finalizar dependerá de la cantidad de dinero que te gastes. Si te gastas alrededor de 30.000 comprándole cosas a Renon, éste aparecerá en la primera habitación que hay en dirección a Drácula, y te verás forzado a luchar con él. Haciendo esto tendrás que luchar contra más versiones de Drácula, lo cual supone un final más apoteósico.

MACINTOSH

TOMB RAIDER II



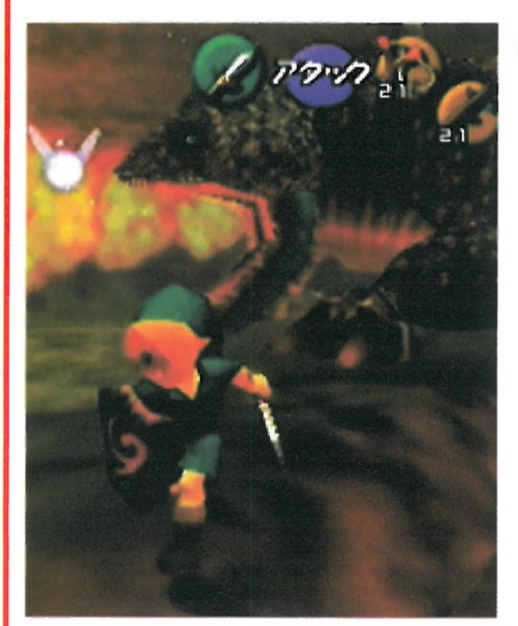
■ Para conseguir **todas las pistolas**, enciende una bengala y (a la vez que mantienes apretado el botón **Shift**) da un paso hacia adelante y uno hacia atrás. Entonces da tres vueltas y salta hacia atrás.

■ Para **saltar de nivel**, enciende una bengala y (a la vez que mantienes apretado el botón **Shift**) da un paso hacia adelante y uno hacia atrás. Entonces da tres vueltas y salta hacia adelante.

ES FÁCIL CUANDO SABES CÓMO

¡EN ACCIÓN!

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Juega al mejor título de N64 a través de la mirada de Link.

Sabías que se puede jugar todo el juego visto por los ojos de Link, con una perspectiva en primera persona?
Para conseguir este curioso truco, tienes que asegurarte primero de que no llevas espada. Puedes **perder esta arma** de dos maneras diferentes. La primera consiste en ir a la segunda batalla con Gannondorf, al fragmento ése en que te quita la espada Máster de tus manos. Cuando eso ocurra, guarda la partida y reiníciala.

La segunda manera es un poco más compleja. Primero tienes que llevar a cabo **el truco del pescador**, que sólo puedes hacer como Link adulto y si estás en posesión de las botas Hóver. Págale al hombre que hay para poder ir a pescar, y ponte las botas Hóver. Camina hasta el borde del agua, da unos pocos pasos adentrándote en el lago y pulsa B antes de que las botas dejen de planear por el agua. Esto hará que se coloque el anzuelo, pero podrás seguir andando. Ahora lanza la cuerda de pescar en el lago y pesca un pez. Saca el pez, pero no del todo, y vete por la puerta pulsando A delante de ella. El indicador de **Acción** pondrá «Reel» como si aún estuvieras en posesión de la caña de pescar, cuando en realidad no es el caso. Ahora ve por la parte estrecha del lago a la derecha del lugar de pesca. Ve a un sitio que hay entre la valla y la pared (donde están los espantapájaros). Saca la caña de pescar y lanza la cuerda. Link se sentará allá como si estuviera pescando. **Guarda la partida**. Ahora tendrás un palo Deku en vez de tu espada. En el menú la espada Máster estará ausente. No intentes sacar el palo Deku porque el juego se quedaría colgado. La manera de recuperar tu espada es dejar el palo en el **Templo del Tiempo** y tomarlo otra vez (no hagas esto con la espada de Biggoron, porque entonces no podrás recuperarla aunque la veas en el menú, y Biggoron no te dará otra).

¿Nos sigues aún? Bien, pues ahora ya te habrás deshecho de tu espada mediante uno de los dos métodos anteriormente descritos. Lo que tienes que hacer a continuación es el truco de Epona. **Cabalga a Epona**, y mientras avanzas utiliza una nuez Deku, una botella de ítems, un hechizo o tu ocarina. Caerás de tu caballo. Ahora podrás controlar a Epona aun sin estar encima de ella. Aléjate de ella. El indicador de Acción te dirá «Faster» (que significa «más deprisa»), pero si pulsas **A** te encontrarás de repente otra vez sobre Epona. Saca tu arco o tu gancho arrojadizo y dispara. A continuación, lanza una nuez Deku; te verás de repente observando todo desde la perspectiva de Link. Ahora podrás ver a tu flequillo moviéndose cuando te pongas a correr alrededor de Kokiri y Hyrule.

■ Como la explicación ha sido un poquito larga, lo hemos resumido a continuación en cinco pasos básicos:
1. Quita la espada a Link con uno de los dos métodos.
2. Cabalga sobre Epona.
3. Lanza una nuez Deku.
4. Dispara con tu arco o con el gancho.
5. Lanza otra nuez Deku.
¿Aún estás aquí? Pues, ¡a jugar!

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 2

No se puede menospreciar a este astuto marsupial.



■ Para **esquivar a los jefes** con los que ya has luchado, cuando estés en la plataforma del centro de una habitación Warp, debes mantener pulsados L1, L2, R1, R2 y △.

■ Al morir pulsa Arriba y Círculo. Así, cuando vuelvas tendrás una protección extra.

■ Cuando estés en el cuarto piso con los torbellinos, entra en el **nivel con las abejas**. Para ganar dos vidas, en lugar de bajar para esconderte de ellas, tienes que golpear a las cinco. Puedes repetir tantas veces como quieras, pero en las posteriores ganas sólo una vida.

■ Para conseguir más vidas vete al nivel secreto dentro de **Unbearable**. A mitad del camino encontrarás una caja que da botes y un arco de fruta. Sube hasta el peldaño superior, da un gran salto y encontrarás dos vidas. Las pillas y te matas. Vuelves al mismo lugar y consigues dos vidas más. Puedes repetir esta estrategia tantas veces como quieras, pero debes entrar cada vez al nivel secreto.

■ Y por si aún no lo conseguiste, te damos algunas claves para llegar a los Warp escondidos:

Air Crash
Ve al segundo río. No practiques esquí acuático, es mejor subirse a los cajones de la plataforma.

Bear Down
Ve al pequeño témpano de hielo situado al final del escenario.

Diggin' It
Muy cerca del final encuentras una planta Spitter situada en una plataforma circular. Bucea sobre ella.

Hangin' Out
Desciende por el agujero hasta llegar al agua sin serpientes marinas y atraviesa el orificio que encuentras delante. Pulsa R1 para que Crash suba las piernas.

Turtle Woods
Cuando encuentres la *Stone Face* en la superficie, bucea sobre ella para entrar al nivel tipo *bonus*. Ten cuidado, ésto podría costarte la vida.

Unbearable
Cuando el cachorro te eche, regresa hasta que vuelvas a verle.

PLAYSTATION PC



G-POLICE

En PlayStation
Para conseguir todas las armas, vete a la pantalla de carga de armas y mantén apretados L1 + L2 + R1 + ○ + △ + □ y pulsa Izquierda. Para protección sin límites, vete a la pantalla de informe y mantén apretados L1 + R2 + □ y pulsa Izquierda.

En el PC
Para conseguir un número ilimitado de armas, utiliza el password MRTICKY, y para protección sin límites utiliza DOOBIES.

■ También puedes probar estos passwords que sirven para los dos formatos:

Nivel 2	OLEFGLPI	Nivel 19	QSDHARDB
Nivel 3	WDZWTYQI	Nivel 20	WRRJJDHB
Nivel 4	STXGIDEA	Nivel 21	ISNEASLB
Nivel 5	WZKVOFFA	Nivel 22	YWGTTQCK
Nivel 6	GRXJTYGA	Nivel 23	YCNHYJEK
Nivel 7	IMWGTDXI	Nivel 24	AUJOMXFK
Nivel 8	YMPCUZYI	Nivel 25	CZHXMGVB
Nivel 9	YWVFHNAJ	Nivel 26	EUANLEC
Nivel 10	WNLUJSBJ	Nivel 27	EDFIRE
Nivel 11	UGSIBPNA	Nivel 28	STUBOMB
Nivel 12	QEJUXFDJ	Nivel 29	THONBOY
Nivel 13	UGWHVEQA	Nivel 30	JIMMAC
Nivel 14	SFMEZGGJ	Nivel 31	PUGGER
Nivel 15	QSBSSITA	Nivel 32	ROSSCO
Nivel 16	WDGSFFJJ	Nivel 33	CAKEBOY
Nivel 17	USWIQIYA	Nivel 34	NIKNAK
Nivel 18	OJFXQEAB	Nivel 35	SAGLORD

■ Y en la pantalla de selección de Password puedes probar con:

BENIHILL	Coches de reserva más rápidos
WOOWOO	Sirenas
SUPACAM	Angulos de cámara distintos
ALSECRET	Todos los secretos
PANTALON	Todos los niveles secretos

PC

SIM CITY 3000

■ Si tu maravillosa metrópolis no va tan bien como esperabas, pulsa **Ctrl, Shift, Alt** y **C** a la vez. Aparecerá una ventana donde puedes utilizar los códigos siguientes:

GARBAGE IN, GARBAGE OUT
Pone todos los edificios de basura a tu disposición

POWER TO THE MASSES
Pone todos los edificios de energía a tu disposición

WATER IN THE DESERT
Pone todos los edificios de agua a tu disposición

SALT ON
Convierte el mar en agua salada

SALT OFF
Convierte el mar en agua dulce

TERRAIN ONE UP
Sube el terreno

TERRAIN ONE DOWN
Baja el terreno

TERRAIN TEN UP
Sube el terreno

TERRAIN TEN DOWN
Baja el terreno

PAY TRIBUTE TO YOUR KING
Pone todos los premios a tu disposición

I LOVE RED TAPE
Pone toda la artillería a tu disposición

LET'S MAKE A DEAL
Se ofrecen tratos entre vecinos y empresas

NERDZ ROOL
Industria de alta tecnología

I AM WEAK
Crea edificios, servicios, zonas públicas y transportes; planta árboles y vuelve gratuita el agua de la superficie.

CALL COUSIN VINNIE
Aparecerá un nuevo ítem de Peticionario en la ventana Meet que anunciará un «Evento para recogida de fondos». Este supuesto hombre de negocios te ofrecerá dinero sin hacer preguntas. Si lo aceptas, tus arcas se llenarán con un poco de dinero extra.

ZYXWVU
Primero utilizas el truco del «CALL COUSIN VINNIE» pero sin aceptar el dinero. Entonces recurres al truco «ZYXWVU» y el maravilloso Castillo de SimCity aparecerá en el menú de recompensas. El castillo va sobrado de Land Value y Aura, además de suponer otras muchas ventajas para la zona.

NINTENDO 64

VIRTUAL POOL 64

■ ¿Sabías que después de fallar un disparo puedes volver a apuntar contra el ordenador? Cuando es el turno del ordenador debes pulsar Left para obtener una respuesta inmediata. Antes de que responda, pulsa R para ver la perspectiva desde arriba, entonces pulsa A para volver a apuntar. Mientras aprietas A puedes volver a tirar cambiando el nivel de energía. Este truco sólo permite volver a apuntar sin cambiar el ángulo.

■ ¿Cómo simular que das un **codazo al ordenador?** Mientras la N64 tira, cambias la perspectiva para ver la jugada desde arriba (con la tecla **R**), luego puedes girarle el taco con toda tu maldad.

¡EN ACCIÓN!

¡LO HE CREADO YO!

MICRO MACHINES 64 TURBO

El trabajo del diseñador de juegos para N64

Codemasters acaba de producir la versión actualizada para N64 de este maravilloso juego de carreras para PlayStation. Hablamos con su creador, el diseñador Alex Darby de Imperial Game, y le preguntamos qué piensa de su obra.

P. ¿Cuál fue la parte más difícil del proyecto?
R. Partíamos del gran éxito de la versión para PlayStation, el juego ya se había probado y con unos resultados extraordinarios. A nivel de diseño lo más difícil fue intentar mejorar la fórmula inicial sin realizar muchos cambios.

P. ¿De qué parte de *MM64 Turbo* te sientes más satisfecho?
R. De los efectos gráficos: las explosiones, los deslizamientos y las recogidas de Fireball. Ha sido un gran trabajo de equipo: son ellos los que merecen todo el reconocimiento. A nivel personal estoy muy orgulloso de las escenas difíciles. Son más impresionantes que en la versión para PlayStation; costó bastante conseguir el balance de dificultad adecuado.

P. ¿Ha quedado algo que se pueda mejorar?
R. Me hubiera gustado trabajar un poco más en el sistema de control de los vehículos, así como en la suspensión de los coches-premio que se conducen en el modo de Keepsies. Pero había tantos que fue imposible.

P. ¿Qué juegos crees que pueden ser los rivales de *MM64 Turbo*?
R. . *Mario Kart 64* y *Diddy Kong Racing* son los únicos títulos que se parecen un poco a *MM64*. Pero ambos salieron hace ya más de un año.

P. ¿Puedes desvelar algún truco?
R. Os aconsejo utilizar un poco los frenos. Tardas menos en reducir velocidad que el tiempo que pierdes si sales del circuito. Es importante no pasar por alto el modo de Keepsies. Es divertidísimo machacar a tus amigos desde allí.



COMO SACAR A LA LUZ LOS SECRETOS DE... SOUTH PARK

La guía definitiva de los tesoros escondidos de South Park


Como puedes ver, no tienen nariz.


Así que, ¿cómo huelen?


Tampoco es que sea tan difícil dibujar una nariz.

¿Cómo huelen los protagonistas de South Park?

Badlands
Sal del nivel superior, ve hacia la piscina y busca la flor que hay al lado de la pared. Atraviesa la pared de aspecto normal que hay detrás de la flor, y ve por el portal. Encontrarás un lanzador de vacas, una pistola de dardos-esponja, rodilleras de fútbol y dardos-esponja.

Badlands 2
Ve hasta el nivel superior y agarra el lanzador de desatascadores. Ve a través del desatascador a la máquina transportadora. Encontrarás un pollo francotirador, un lanzador de vacas y munición, y obtendrás velocidad doble de disparo.

Dugout
Baja al nivel inferior donde está la roca y sigue un poquito más. Encontrarás un lanzador de vacas.

La colina
Desde Badlands sube por los bloques. Ve hacia la escalera de la izquierda y después hacia la pared. Sal de la nieve por el lado de la pared. Encontrarás un pollo francotirador, muñecas Terrance y Phillip y dardos-esponja.

La colina 2
Ve hasta los bloques de madera y hasta la escalera de la izquierda. Ve hacia la pared y cuando llegues sal de ella en un ángulo agudo de forma que casi no estés tocando la pared. Encontrarás un pollo francotirador. Haz un giro a la derecha y ve a través del transportador. Toma otro giro a la derecha y encontrarás muñecos tirapedos Phillip y Terrance.

Vecinos
En Badlands ve a cualquier casa. Sube la escalera y salta encima de la chimenea. Encontrarás un pollo francotirador, muñecos tirapedos Terrance y Phillip y munición.

The Ravine
Ve hasta el agujero y déjate caer hasta el lugar donde hay los Cheesey Poofs. Entonces gira a la izquierda y ve hacia la pared. Encontrarás un lanzador de vacas.

The Ravine #2
Busca dos flores que hay en la pared (puedes atravesar la pared de aspecto normal y corriente que hay detrás de las flores). Aquí encontrarás el Warpo Ray y municiones para él.

Muñecos flotantes tirapedos Terrance
Para tomar muñecos flotantes tirapedos Terrance, ve al episodio tres (que es donde luchas contra vacas y ovnis). Recoge algunas muñecas, y cuando veas a algún ovni lanzando vacas, pulsa «arriba» para cambiar al muñeco rojo Terrance. Ponte debajo del ovni, mira hacia arriba y lánzale un muñeco tirapedos. Se pegará al ovni sin explotar. Cárgate al ovni y verás cómo de forma misteriosa se queda el muñeco flotando en el aire.

¡EN ACCIÓN!

Cómo cabalgar sobre el dino rhino y ganar invencibilidad.

TUROK 2

Formato: Nintendo 64




Turok 2, la mejor excusa para cargarse dinosaurios desde que los actores de Jurassic Park se hartaron de ellos.

Aquí hay unos cuantos trucos:

BEWAREOBLIVIONISATHAND
Gran truco (invencibilidad y todas las armas)
LIGHTSOUT
Modo Blackout
UBERNOODLE
Modo Cabezón
HOLASTICKBOY
Modo Stick Men
STOMPEM
Modos Manazas y Cabezones
PIPSQUEAK
Modo Mini enemigos
IGOTABFA
Modo Boli y Tinta
WHATATEXTUREMAP
Colores raros
AAHGOO
Aparece la cara de Zack en los cristales de oro
HEERESJUAN
Aparece la cara de Juan en los cristales rojos
FROOTSTRIPE
Colores del Arco Iris.

Cuando empiezas el Nivel Dos, ves un boli en el que hay un dinosaurio con pinta de rinoceronte. A continuación, te explicamos cómo puedes cabalgar sobre él, incluso antes de que te lo hayas cargado:

Pon el código "Big Cheat".

Ve al Nivel Dos.

Usa la bomba nuclear para atacar al «dino rino».

Antes de que haga explosión, escala a lo alto y no te muevas.

Cuando explosione, huye y verás el aire llenar el espacio en el que estaba el dinosaurio, que ahora está despedazado.

Date una vueltecita. Las pistolas deben estar aún en su sitio y tú también, en la parte más alta, pero sin dino.

Para librarte de las pistolas vuelve al pequeño establo en el que estaba el dino o ve al que está cerca del punto de Save.Ahora deberías ser capaz de caminar tan deprisa como Turok e incluso subir escaleras.

Prueba este pequeño y raro truco para ser invencible:

Cuando encuentres un punto de Save, entra y sal acto seguido.

Encuentra un dinosaurio por el punto de Save, pero no te muevas, deja que te mate. Deberías caer en el punto de Save. Ahora sal. Cuando hayas salido, tu salud estará en cero, pero ninguno de tus enemigos será capaz de hacerte daño. Serás invencible hasta que consigas más salud, momento en el que volverás a tu estado normal.

Para invencibilidad en el modo multijugador escoge un nivel con portales y lanzadores scorpion.

Consigue que otro jugador tome el lanzador scorpion y encuéntrate con él en el portal. Quédate directamente enfrente del portal y haz que otro jugador te saque toda la energía hasta la última gota, pero ésta última no y que luego te dispare al portal con el lanzador scorpion. Tu energía estará en cero, pero como antes, serás invencible hasta que obtengas más.




Dicen que la personalidad cuenta. No siempre.

COMO POTENCIARTE EN...

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



El legendario TIE Fighter. Ideal para sacar de paseo a la abuela.

¿Necesitas más poder o más munición? Nosotros sabemos cómo conseguirlo.

Deserción en Correllia

Cuando termines el bombardeo en el Tech Centre, vuelve a la Capital Tower. Por el camino pasarás por varias ciudades. La primera contiene una estructura laberíntica hacia el final. En la parte trasera del laberinto hay una caja amarilla con una línea roja que la atraviesa. Es una caja potenciadora. Sigue por la parte de detrás del laberinto para encontrar unos poderosos torpedos.

Luna de jade

Cuando vueles a través de las trincheras al dirigirte al Shield Generator, toma la bifurcación de la izquierda. Destruye el edificio que hay al final; contiene tecnología Shield avanzada.

Instalaciones para la construcción imperial

En las instalaciones de construcción hay dos plataformas de aterrizaje; la primera tiene AT-AT delante, y la otra tiene un transbordador espacial aparcado encima. Vuela hacia la parte trasera de esta segunda plataforma. Verás dos contenedores, uno a la derecha y otro a la izquierda. Revienta el de la izquierda para dejar al descubierto bombas avanzadas.

Prisiones de Kessel

En la segunda misión de Kessel tienes que salvar a prisioneros. El potenciador está cerca de la segunda prisión. Una vez hayas empezado la segunda misión de rescate, vuela por las proximidades de los peñascos y mira tu radar. Verás dos puntos rojos inmóviles en una depresión de las montañas. El de la derecha es un lanzador de misiles, y el de la izquierda es un búnker lleno de torpedos Seeker.

Bloqueo en Chandrilla

Desde el tren planeador vuela hasta el otro lado de la ciudad. Verás un AT-ST disparando contra tres torres. Destruye al AT-ST para encontrar otro potenciador de bombas avanzadas.

Ataque en Sullust

En Sullust verás una plataforma central de aterrizaje. Al lado opuesto de la plataforma hay una fábrica enorme. Destruye esta construcción para conseguir torpedos Seeker.

La venganza de Moff Seerdon

Después de cargarte a los imperiales, date la vuelta y vuela hasta la parte de atrás de la ciudad. Observarás un edificio Rebel y algunos búnkers imperiales. Destruye los búnkers y verás que uno de ellos contiene misiles cluster Seeker que puedes recoger.

PC

DELTA FORCE

Pulsa ~ para acceder a la ventana de la consola. Entonces teclea el código que desees y pulsa Enter.

IWILLSURVIVE
Modo Dios
TAKEITTOTHELIMIT
Munición infinita
HITMEWITHYOURBEST SHOT
Ordenador más inteligente
CLOSETOYOU
Invisible para el enemigo
RAINDROPSKEEPFALLIN GONMYHEAD
Artillería (cinco disparos)

PLAYSTATION

APOCALYPSE

Haz pausa en el juego, entonces —manteniendo apretado L1— pulsa lo siguiente:

□, ○, Arriba, Abajo, ×, □
Todas las armas
□, Círculo, ×
Selección de Checkpoint
△, ○, ×, □
Vidas infinitas
Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, △, Arriba, Derecha, Abajo
Invencibilidad
△, Arriba, ×, Abajo
Selección de nivel
Abajo, Abajo, △
Informe estadístico

NINTENDO 64

GLOVER

Prueba estos trucos. Haz pausa en el juego y pulsa lo siguiente:

C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-arriba Para que la bola venga hacia ti

C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-abajo, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-izquierda
Para que la cámara gire hacia la izquierda

C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-derecha, C-abajo, C-derecha
Para que la cámara gire hacia la derecha

C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-derecha, C-derecha
Para controlar la bola

C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha
Vidas infinitas

C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda
Poder infinito

C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-arriba
Gravedad baja

C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha
Para que se abran los portales y puedas acceder a todos los niveles

C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-arriba
Para la bola de poder

Para desactivar los trucos, pon pausa y pulsa C-abajo ocho veces





Puedes recrear el ambiente de Glover en tu propia casa, con tan sólo tumbarte al suelo y colgar un guante lleno de algodón en una percha.

PC

JEDI KNIGHT DARK FORCES 2



Hace poco se volvió a editar a precio de saldo y lleno de trucos. Pulsa T durante el juego, y entonces teclea lo siguiente:

JEDIWANNABE ON	Activar modo Dios
JEDIWANNABE OFF	Desactivar modo Dios
RED5	Todas las armas
WAMPRAT	Todos los ítems
ERIAMJH	Modo de vuelo
BACTAME	Salud completa
YODAJAMMIES	Mana completo
SITHLORD	Jedi oscuro
IMAYODA	Master ligero
RACCOONKING	Todos los poderes del universo
5858LVR	Muestra mapa
DEEZNUTS	Salter de nivel
PINOTNOIR X	Saltar al nivel número x
SLOWMO ON	En cámara lenta
SLOWMO OX	Volver a la velocidad normal
THEREISNOTRY	Finalizar nivel
WHITE FLAG ON	Desactivar AI
WHITE FLAG OFF	Activar AI

TENCHU



■ Trucos a mansalva para este juego de lucha y exploración de excelente ambientación kung-fu. No te servirán para resolver los problemas de cámara y los defectos gráficos del juego, pero no se puede tener todo...



CÓDIGOS ROMPEDORES

Incrementa la capacidad de ítems en la pantalla de ítems hasta 99
□, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, mientras mantienes apretado R2.

Revela todos los ítems escondidos
En la pantalla de ítems, □, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, mientras mantienes apretado R1.

Incrementa el inventario de ítems
En la pantalla de ítems, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, mientras aguantas L2.

Restaura salud
En la pantalla de Pausa, □, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda,

Desbloquea todos los niveles
En la pantalla de selección de misión, □, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, mientras mantienes apretado el botón R1





Activa la pantalla de selección de instalaciones enemigas
En la pantalla de selección de misión, □, □, △, △, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, mientras mantienes apretado L2.

Activa la armadura sexy de Ayame (Tienes que jugar como Ayame).
En la pantalla de selección de ítems con la armadura como opción. Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, □, □, △, △, ○

DESAFÍOS

¡EN ACCIÓN!

Que hayas terminado un juego no significa que ya no puedas sacarle ningún partido. Te damos una lista de desafíos para ver si aún eres capaz de darles una lección a tus amigos. La cosa promete...



NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

■ Desafío: **acrobacias de campeonato**
■ Ve a la Tall Tall Mountain, busca la sección donde las setas blancas y rojas están pidiendo a gritos que saltes por encima (están muy cerca del principio). Se trata de que saltes por encima con una demostración acrobática, utilizando el salto mortal de lado y el triple salto. No te detengas para ajustar el ángulo de cámara (manténla estática con la tecla R si es necesario), se trata de exhibirte tanto como puedas en la pista. Pídele a un amigo que puntúe los mejores saltos.



NINTENDO 64

F-ZERO X

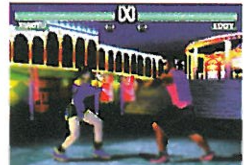
■ Desafío: **machaca hasta la muerte**
■ Escoge la pista Big Hand a máxima dificultad y cárgate al menos 20 oponentes. Tendrás que destruirlos en el primer circuito, la carrera es tan dura que si te esperas demasiado no quedarán suficientes rivales del ordenador en competición. Colócate en medio del grupo en la primera curva abierta y utiliza ataques laterales para provocar choques en cadena. Aniquila los supervivientes con giros y frenazos bruscos.



PLAYSTATION

F1 '98

■ Desafío: **a barrer la pista**
■ Una prueba de carreras de habilidad muy dura. Escoge la pista de Montreal del modo Arcade e intenta ganar en sólo tres rondas. ¿Fácil verdad? Sí, pero se trata de acabar con al menos uno de los coches del ordenador en sólo tres vueltas. Busca atajos y alternativas para cargarte a los rivales. De fácil nada. No te pases con las palabrotas.



PLAYSTATION

TEKKEN 3

■ Desafío: **¡acoso y derribo!**
■ Intenta destruir al enemigo usando sólo los movimientos para lanzar. Si es demasiado fácil, trata de hacerlo sin perder energía. Tendrás suerte si lo consigues al primer intento. Sobrevivir 10 segundos no es suficiente para que te sientas orgulloso de ti mismo. Los buenos terminan en 5,2 segundos.



PC

HERETIC II

■ Desafío: **a mandar**
■ Este reto nos llega de la mano de Brian Pelletier, de Raven Software, la empresa que desarrolló el juego. Se trata de atravesar los dos niveles de Minas matando a todos los Overlord sin que ningún Ogle sufra el menor daño (ni que sea sin querer). Si lo consigues, Brian se apuesta la paga a que no terminas el juego usando sólo el palo como arma.



PC

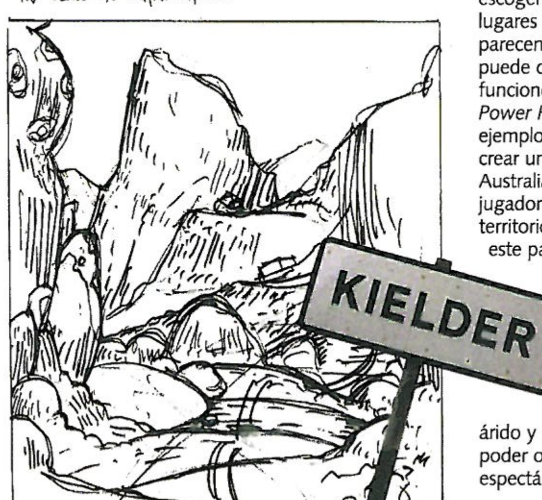
WORMS: ARMAGEDDON

■ Desafío: **mutilación controlada**
■ Debes ganar al ordenador al menos tres veces, pero usando sólo la cuerda de escalar y la ametralladora. Al escalar las rocas mejor andes con cuidado. Si no tienes tiempo para acabar con un Worm, rival tendrás que buscar un lugar seguro para esconder a tus propios Worms. No cojas cofres ni utilices sus contenidos.

MAX POWER RACING

El proceso de creación y la puesta en escena de este racer. Hemos recreado el nacimiento de una de las etapas de la carrera.

Max Power Racing es un juego de carreras de pies a cabeza. Con coches de los que vuelan, pistas extraordinarias y las mejores carreras nocturnas del siglo. Eutechnyx, la compañía desarrolladora, nos ha ofrecido una oportunidad excelente: hemos echado un vistazo al proceso de creación. Y te vamos a sorprender con esta Guía Oficial de Eutechnyx para el Diseño de Pistas.

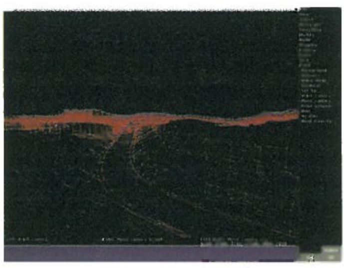


■ A la hora de crear una pista lo primero es escoger el escenario. Hay lugares que al principio parecen apropiados, pero puede que luego no funcionen. En *Max Power Racing*, por ejemplo, pensamos en crear una pista situada en Australia, donde los jugadores atravesarían el territorio despoblado de este país. Pero después de varias pruebas descubrimos que el paisaje era demasiado monocromático, árido y aburrido para poder ofrecer un buen espectáculo de carreras.

■ Cuando se ha decidido la localización debemos buscar material de consulta. Utilizamos libros, pero lo más importante es enviar al equipo al lugar escogido para fotografiar el escenario real. (Los del equipo se mueren de ganas de que escojamos Hawai. Tontos no son, ¿verdad?). Partiendo de este material, creamos las principales imágenes del nivel. En las fotos aparece tanto el paisaje en general como los pequeños detalles, como la superficie de la carretera, las rocas, los puntos geográficos conocidos, etc. Entonces escaneamos las fotos para crear las texturas del escenario del juego.









■ A continuación, se diseña el nivel. Los creadores dibujan el mapa y el *storyboard* para toda la carrera, tal y como aparecerá en la pantalla. Cuando estamos satisfechos con el proyecto utilizamos el programa 3D Studio para crear una imagen tridimensional. También trabajamos con el Mapper, que es nuestro propio programa y sirve para crear texturas, iluminación, etc. Entonces las pistas se pasan al formato del juego para que los diseñadores puedan probarlas. Así podemos retocar cada nivel a medida que lo vamos creando. Si hay algo que no funciona, los diseñadores pueden modificar el mapa, ponerlo de nuevo dentro del juego y probarlo.





■ Para terminar, se prueba el nivel completo. El departamento de Control de Calidad pone a prueba cada nivel, nos dan su opinión, contribuyen con sus observaciones y asignan un nivel de dificultad al nivel. Esto permite asegurarse que cada nivel encaja perfectamente en el producto final, el juego completo.

PC

CARMAGGEDON

■ **A ver cómo te las apañas con estos códigos para hacer trampas:**

TILTY	Modo pinball
WATERSPORT	Habilidad subacuática
LEMMINGSIZE	Peatones estúpidos
STIFFSPASMS	Cadáveres mutantes
WOTATWATAMI	Neumáticos engrasados
SMARTBASTARD	Completa la carrera
MRMMAINWARING	Peatones en pánico
BIGDANGLE	Cola mutante
WETWET	Bonus de crédito
TINGTING	Reparaciones gratis
STOPSNATCH	Flip-flop automático
MOONINGMINNIE	Gravedad lunar
CLINTONCO	Vara caliente
FASTBAST	Peatones turbo
STICKYTYRES	Escalar paredes
GOODHEAD	Gente con cabezas absurdas
EVENINGOCCIFER	Conducción beoda
TIMMYTITTY	Bonus de tiempo
ZAZAZ	Aniquilador de peatones
POWPOW	Repulsor de rivales
FRYFRY	Peatón consigue un lanzallamas

PLAYSTATION

AKUJI THE HEARTLESS



■ Para ser invencible, detén el juego por un momento, mantén L2 y R2 pulsados a la vez, y aprieta Derecha, Derecha, Izquierda, △, x, Arriba, ○, Izquierda

■ Para conseguir un número ilimitado de Spirit Spells, detén el juego por un instante, mantén L2 y R2 pulsados a la vez, y aprieta Izquierda, △, Izquierda, Izquierda, ○, Izquierda, △, Derecha, ○, Arriba, Arriba, Abajo.

NINTENDO 64

CÓMO IR EN CABEZA EN... V-RALLY

Acceso a todos los carriles, reinicio de la carrera, y mucho más...

Observa cuidadosamente la secuencia de inicio de la partida; cuando veas que el logo de Infogrames empieza a aparecer sobre fondo blanco, pulsa Arriba, Abajo, y mantén pulsado el botón Triángulo mientras presionas Círculo.

Entonces tienen que aparecer las palabras «LOCK OFF» en letra verde, en medio de la pantalla; en ese momento tendrás acceso a todos los carriles en el modo Arcade o Championship.

En cuanto aparezca «LOCK OFF», soltad los botones Triángulo y Círculo; es entonces cuando podrás introducir uno o todos los códigos adicionales que se muestran más abajo; debes mantener apretados los botones hasta que el logo Infogrames esté completamente coloreado, y no hay que soltarlos hasta que aparezca el mensaje de la tarjeta de memoria:





Si mantienes apretado L1, aparecerán las palabras «TIME OFF»; la carrera no terminará aunque se te acabe el tiempo en modo Arcade.

Si mantienes apretado L2, aparecerán las palabras «NARROW ON»; los carriles se volverán más estrechos en el modo Arcade.

Pulsa Izquierda, y luego pulsa y mantén apretado R2. Aparecerán las palabras «RESTART ON». Así se añadirá una opción «Restart» al menú «Pause», tanto en el modo Arcade como en el Championship, con lo que podrás volver a empezar la carrera si algo sale mal.

Pulsa Izquierda, luego Derecha, y aparecerán las palabras «FULL DEBUG». Así verás los datos de depuración de los programadores en la pantalla, y una nueva opción del menú «Pause» llamada «Memory». Nota: Si entras en este código, no podrás recurrir a la opción «Restart».

PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Teclea 1982GONZO: (los dos puntos incluidos) durante la partida. Si quieres Movimiento instantáneo, pulsa Shift-X. Para Invencibilidad, pulsa Ctrl-I. Para volverte invisible, apreta Shift-V. También puedes mover los cañones sin tener que recurrir a Tiny. Alinea el cañón entre el comando y el blanco, y haz clic repetidamente para que el movimiento no se interrumpa.
¿Y cuáles son las contraseñas?

Nivel 2	4JJXB
Nivel 3	ZDD1T
Nivel 4	RFF1J
Nivel 5	K4TCG
Nivel 6	MIR4M
Nivel 7	7QVJV
Nivel 8	K99XC
Nivel 9	AAAX1
Nivel 10	JSGPW
Nivel 11	CMODD
Nivel 12	JGHD3
Nivel 13	PUUWW
Nivel 14	WT348
Nivel 15	139P0
Nivel 16	L9IPV
Nivel 17	5LIMV
Nivel 18	YJOJG
Nivel 19	YFCWJ
Nivel 20	GDKWT

PC

ACE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Pulsa Intro durante la partida, teclea el código deseado y pulsa Intro de nuevo.

STORMBILLY	Proporciona un robot poderoso
KING ARTHUR	Convierte el águila en dragón
DIEDIEDIE	Todos los oponentes mueren
E=MC2 TROOPER	Crea un supersoldado
RESIGN	Te rindes
REVEAL MAP	Revela el mapa completo
PEPPERONI PIZZA	1000 en comida
COINAGE	1000 en oro
WOODSTOCK	1000 en madera
QUARRY	1000 en piedra
PHOTON MAN	Crea un soldado nuclear
GAIA	Controla los animales
HARI KARI	Te suicidas
FLYING DUTCHMAN	Las naves catapulta llegan a tierra
NO FOG	Despeja las brumas del combate
STEROIDS	Crea instantáneamente personas y edificios
BIGDADDY	Coche veloz con lanzacohetes
KILLX	Mata al jugador X
HOMERUN	Vences en este nivel
BIG BERTHA	Las catapultas pesadas se refuerzan
ICBM	Las balistas ganan 100 puntos de alcance
HOYOHOY	Los sacerdotes son más fuertes y veloces
DARK RAIN	Los arqueros compuestos se convierten en árboles
BLACK RIDER	Los arqueros montados se convierten en jinetes negros

DESAFÍO

¡EN ACCIÓN!

¿Has terminado una partida? ¿Crees que esto no da para más? Piénsalo bien. Se puede sacar mucho partido de los juegos más viejos y oxidados, de las reliquias de tiempos pretéritos. Prueba esta selección de desafíos y verás...



PLAYSTATION

TOCA 2

Desafío: **Hacerte descalificar lo antes posible**

Récord de tiempo: 2 minutos 30 segundos

Tras leer las reflexiones de Mr. Raeburn acerca de su bebé en este mismo número, ya estás preparados para el reto. Es difícil, pero su misma violencia te dará ánimos. Sólo tienes que tomar parte en un campeonato normal, empezar bien la primera carrera (puedes saltarte la etapa clasificatoria), y luego esforzarte para que te expulsen de la competición. Podrás conseguirlo —suponemos— a base de estrellarte contra los demás coches. Lánzate en dirección contraria, para encontrar lo antes posible a tus rivales. Para el reloj cuando aparezca la palabra «Descalificado». ¡Venga, inténtalo!



PLAYSTATION

ISS PRO '98

Desafío: **Marcar con el portero**

¿Has oído ese grito? Era uno de nuestros redactores, que intentaba terminar el juego. No lo ha conseguido, pero puede que tú lo logres. Inicia un partido contra la computadora —no nos importa qué equipos elijas, aunque es mejor que no lances el Brasil contra la versión informática del equipo de las islas Faeroe—, pásale el balón al portero y trata de marcarle un gol al ordenador... pero sólo con el portero, *y nadie más*. Si en algún momento tienes que pasar, no contará. Que te sea leve.



PLAYSTATION

PARAPPA THE RAPPER

Hete aquí un desafío con el que los jugadores japoneses se volvieron locos desde su mismo lanzamiento. Aunque, si has aprendido a bailar con *Los 40 principales*, tal vez no te interese. Se trata de ver si eres capaz de terminar el juego tras dejar la tele sin sonido. No es imposible. Cuestión de ritmo.



NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Desafío: **Mata a los Leever**

Si has estado deambulando por el desierto Colussus, ya debes de conocer el dolor y la ira que se sienten ante los ataques de esas cosas gelatinosas que salen de la arena con la intención de aporrear. Bueno, pues queremos que les des una lección. Sólo tienes que teletransportarte al Colussus utilizando la Canción del Espíritu y, una vez allí, cargarte a todos los capullos verdes que puedas pillar en dos minutos. ¿Y cuál es la dificultad? Que no puedes recurrir a los ataques circulares ni a los hechizos.



PC

RAINBOW SIX

Desafío: **Completar el Nivel Tres sin trazar un plan**

No hay nada más aburrido que sentarse una hora seguida delante del *Rainbow Six* y elaborar las tácticas de asalto. Así pues, éste era el reto que estabas esperando. Completar el Nivel Tres con el mínimo número de puntos de guía que el ordenador te permita, utilizando a los otros hombres como «vidas extra». El sigilo es la clave. Y, si lo encuentras demasiado fácil, sólo tienes que pasar a un nivel superior de dificultad.

NINTENDO 64

SAN FRANCISCO RUSH 2: EXTREME RACING USA

■ Tras acceder al *loop* que figura en los mapas de pistas de Las Vegas, mantén un giro cerrado a la izquierda hasta que llegues al aparcamiento con la cuadrícula blanca. Entonces, agarra la llave de la esquina y lánzate en diagonal hacia la esquina que está detrás de la llave. Si alcanzas la velocidad necesaria, todo tu coche sufrirá sacudidas y saldrá disparado de la pista. Ocurrirá algo raro: Seguirás corriendo por una superficie lisa de color azul. Este juego también tiene otros trucos...

Gravedad
Mantén apretado Z y pulsa C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo

Minas cónicas
Mantén apretado C-derecha y pulsa R, L, R, L, R, L

Minas de coches
C-derecha, C-derecha, Z, C-abajo, C-arriba, Z, C-izquierda, C-izquierda

Coche en llamas
Mantén apretado C-arriba y pulsa Z cuatro veces

Supervelocidad
Mantén apretados Izquierda y Derecha, y pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha

Coche al revés
Mantén apretados C-abajo, C-derecha, R, L y Z en este orden

Invencibilidad
Pulsa C-arriba, Izquierda, Derecha. Repítelo cuatro veces

Coche invisible
Mantén apretados C-arriba, C-derecha y C-abajo. Repítelo siete veces

Pista invisible
Mantén apretados L, R y Z, y luego pulsa 7 u 8 veces los cuatro botones C

Superneumáticos
Mantén apretados L y R, y luego pulsa seis o siete veces los cuatro botones C.

Ratas asesinas
Mantén apretados L y R, y luego pulsa cuatro veces Z.

Levitación
Mantén apretados L, R y Z, y luego pulsa cuatro veces los cuatro botones C

Taxis de Nueva York
Mantén apretados R, L y Z, por este orden, y luego pulsa C-arriba, C-abajo y C-arriba



PC

WIPEOUT 2097/XL



■ Teclea en el menú principal:

XTRACK
Todos los circuitos
XTEAM J
uega como el equipo Piranha
XCLASS
Vehículo clase Phantom de *bonus*
FRAMERATE
Muestra los cuadros por segundo
RUSH
Naves absurdas

■ En pausa, teclea:

PSYPROTECT
Energía infinita
PSYTICKER
Tiempo infinito
PSYMEGA
Armas infinitas
PSYRAPID
Ametralladora

■ Asegúrate la victoria quebrantando todos los códigos de honor: al principio de la carrera, antes de cruzar la línea de salida, date la vuelta y dispara a tus rivales hasta que sólo quedes tú. Felicidades, campeón.

■ Recrea los efectos de WipEout deslizándote sobre el linóleo de la cocina, o propúlsate sobre la moqueta de la salita. Destruye el bisoñé de tu abuelo con un misil...

ASÍ SE HIZO

¡EN ACCIÓN!

HERETIC II





■ Formato: **PC** ■ Editor: **Proein** ■ Precio: **7.995** ■ Jugadores: **1-32**

Un juego de acción y tiroteo con unos gráficos alucinantes.

Heretic II, de Raven, es un juego de estilo *Tomb Raider*, ambientación medieval y muchos enemigos a lo que disparar. Si te estás preguntando cómo se hizo, sigue leyendo. Brian Pelletier, jefe del proyecto *Heretic II* y diseñador principal, nos explica cómo surgieron los primeros bocetos del juego. También hemos incluido algunas capturas de pantalla, ya acabadas, para que puedas compararlas con los bocetos originales. ¿Verdad que somos enrollados?
Estos dibujos son los primeros bocetos de Corvus, el protagonista.
En uno vemos que nuestro héroe tiene poderes mágicos, porque utilizar la magia ya era nuestra intención desde un principio. También queríamos que llevara una espada, pero pronto nos dimos cuenta de que era un arma demasiado vista en todos los juegos y por eso la reemplazamos por el arsenal de *Heretic I*. Además, lo completamos con un nuevo instrumento de filo cortante.

Inicialmente, Corvus era calvo y esto le daba un *look* más salvaje, pero parecía demasiado cruel y decidimos darle una imagen más desenfadada...

...y finalmente, después de haber hecho alrededor de unos 100 bocetos, aquí está el diseño definitivo. ¿No te parece una pasada? El aire inquisitivo de su cara está hecho intencionalmente, para hacer de él algo más que una simple máquina de lucha. Al principio le grabamos un tatuaje en la cara (ahora que están tan de moda...), pero se lo quitamos porque no quedaba bien en el juego. También nos desprendimos de la armadura que llevaba en las versiones anteriores.Para recrear el poblado nos basamos en la antigua arquitectura francesa. Hicimos estos esbozos para que los diseñadores de texturas tuvieran una referencia, para ayudar a los creadores de niveles y para que todo el escenario encajara antes de ser construido.

Insistimos. No hay nada peor que terminar tu juego favorito para enterrarlo en el armario por los siglos de los siglos. Para calmar tu desesperación, te ofrecemos otra lista con algunos desafíos y unas pocas claves.



PLAYSTATION

MAX POWER RACING

■ Desafío: **Mira bien hacia abajo**

■ ¿Cuántas veces has contemplado cómo el coche del ordenador te arrebataba la victoria en el último segundo? Llegó la hora de la venganza. Escoge una carrera donde puedas salirte de la pista, factura a tus rivales a mejor vida y asegúrate de no sufrir el menor daño. Recíbeles con una sonrisa vengativa en los labios y verán lo que les espera.



PLAYSTATION

ASTEROIDS

■ Desafío: **Reduce velocidad**

■ Es pura dinamita. Activation ha recreado la versión en 3D, conservando intactas las características iniciales. ¿Te imaginas este juego sin poder utilizar el impulso de la nave? Ahora puedes probarlo. Intenta llegar tan lejos como puedas utilizando sólo el *Fire*, los controles giratorios y la peligrosa tecla del *Hyperspace*. Y verás que sacudidas.



PLAYSTATION

CRASH 3: WARPED

■ Desafío: **¿Quién es el que manda?**

■ En esta aventura del monstruo loco, los jefes de final de nivel son un peligro constante. Llega hasta el jefe del tercer nivel, N Tropy, y machácale sin sufrir el menor rasguño. ¿Cómo? Con el Spin Attack, esquiva sus misiles con doble saltos, memoriza la frecuencia de las ráfagas de su láser magnético y reza.



PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID

■ Desafío: **No dispares**

■ Éste es, sin duda, uno de los mejores juegos de la historia de la PlayStation. Esquivar a los guardias es toda una odisea. Resiste la tentación de matarles con el arma. Se trata de llegar al final sin haber matado a nadie con el rifle. Herir vale, pero nada de matar. Estrangular es una buena alternativa para acabar con los guardias. Que no se te ocurra animarte disparando contra víctimas desamparadas, ni hablar.



NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

■ Desafío: **Ojo al control**

■ El nivel Control de la obra maestra de Rare es como una pesadilla. Te garantizamos que vas a sufrir de lo lindo: termina el nivel con una marca del 95%+ en precisión general. Podrás llegar hasta la sala del control sin muchos problemas. Cuando Natalya dispara la alarma se te empieza a complicar la vida. Los guardias toman la sala como una plaga y no tienes tiempo para apuntar con precisión.



NINTENDO 64

F-ZERO X

■ Desafío: **Ganar sin morir en el intento**

■ La carrera espacial de Nintendo es una experiencia traumática. Cuando el velocímetro llega a 11, empiezan a aparecer curvas por todas partes. Imagínate qué difícil llegar al final sin sufrir daños. Puedes utilizar energía acelerando con la tecla B, pero si chocas contra otro coche o contra el Señor Muro tendrás que empezar otra vez.



NINTENDO 64

SOUTH PARK

■ Desafío: **Táctica contra-tanque**

■ Los tíos más malhablados de la tele, en versión consola, son pan comido. Nosotros nos encargaremos de complicarte la vida. Trata a los tanques con hostilidad, húndeles al principio o al final de cada nivel. Así tendrás que enfrentarte contra cada uno de ellos en el nivel de *bonus* Save the Town. Pero no te duermas en los laureles.



NINTENDO 64

WIPEOUT 64

■ Desafío: **Kamikaze**

■ Empieza por la carrera Klies Bridge, pero marcha atrás y tan rápido como puedas. Se trata de machacar al máximo a los demás jugadores en dos minutos. ¿Qué cuenta como golpe? Pues un choque de cabeza o darle con el arma en la cara. Pero sólo cuentan los daños infligidos en tu presencia. Si vas a chocar, recoge tantos escudos de recambio como puedas; si no, estás acabado.



PC

JEDI KNIGHT

■ Desafío: **No utilices la** *Force*

■ Activision Classic firma el segundo lanzamiento de la legendaria *Star Wars*. El joven Skywalker tiene una nueva oportunidad para lucirse. Ignora los consejos de Obi Wan Kenobi y termina el juego sin usar la Force. Excepto cuando sea inevitable, como para poder resolver los puzzles. Si te parece demasiado fácil, intenta terminar el juego sin que muera ningún civil inocente.



PC

HEDZ

■ Desafío: **Cuestión de cabeza**

■ Este *shoot 'em up* a tres bandas es divertido, aunque le habíamos augurado un futuro poco prometedor. Pero por los visto gusta. Así que te vamos a asignar una misión: llega tan lejos como puedas sin derrochar puntos en una de las cabezas de tu mochila. Lo mejor aquí es evitar cualquier daño y escoger bien las cabezas apropiadas para cada nivel.



PC

SENTINEL RETURNS

■ Desafío: **Tráete el aspirador**

■ Escoge un nivel con un mínimo de dos centinelas. Absorbe todo lo que puedas y acumula el máximo de energía en dos minutos. Pero no te tragues a los centinelas. Hay muchos árboles, puedes escalar, vigilar y absorber todo lo de abajo. Sobre todo, debes evitar la penetrante mirada de los centinelas en todo momento.



PC

WETRIX

■ Desafío: **Patos al agua**

■ Este puzzle pasado por agua es uno de nuestros favoritos. No pasa un sólo día sin que Fede se queje porque un terremoto ha arruinado su victoria (o porque tiene que revisar un artículo que es un latazo). A ver si puedes ganarle. Su récord no está nada mal: 2 millones. El secreto está en utilizar Uppers y Downers para mantener un nivel de juego adecuado.

PC

CIVILIZATION II



■ Para alterar la posición y la época de tu municipio activa el modo Cheat y entonces pulsa Ctrl + Shift + U.

■ Para cambiar tu sala del trono, activa el modo Cheat; entonces pulsa Q y haz clic en el punto que quieras cambiar.

■ Para editar tu unidad, aprieta Ctrl + Shift + U.

■ Teclea GOD durante el juego para volverte invencible.

■ Para infiltrarte en una ciudad enemiga, pulsa V, muévete diagonalmente ciudad adentro y pulsa Enter. Ahora ya puedes cambiar la productividad de la ciudad.

Y PARA TERMINAR ...

■ ¡Oh... Dios! Nos ha costado un montón acumular tanto saber. Bueno, el mes que viene ... más de lo mismo pero con otros juegos. Hasta entonces, si sabes algún truco para salvar el mundo, ¿por qué no nos lo cuentas? También nos puedes extorsionar para que desvelemos los secretos de algún juego en particular.

Nos puedes escribir a:
Top Juegos
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Junio 1999 ★★★★★

Novedades

La guía de juegos definitiva

INCLUYE...

- Ridge Racer Type 4
- Aliens VS Predator
- Racing Simulation Monaco GP
- Beetle Adventure Racing
- UEFA Champions League 88/99
- Gex: Deep Cover Decko
- Warzone 2100
- R-Type Delta
- Grand Theft Auto: London
- Civilization 2
- RollerCoaster Tycoon
- Machines

ALIENS VS PREDATOR

JUEGA MÁS DURO QUE LOS MARINES Y DALE A ESA ESCORIA ALIEN LO QUE SE MERECE EN LA LICENCIA CINEMATOGRÁFICA MÁS TERRORÍFICA DEL AÑO. PÁGINA 100.

PUNTUACIONES

- ★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
- ★★★★ **Excelente.** Un producto muy recomendable.
- ★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
- ★★ **Mediocre.** Piénsatelo dos veces antes de comprarlo. Que sean tres.
- ★ **Un espanto.** Si te lo cruzas por la calle, dispara a matar.

■ Si ganas las carreras necesarias conseguirás este monstruo. Ya sólo te falta el esmalte de uñas a juego.

SUBLIME

FRENÉTICAS CARRERAS DE ARCADE



■ Una curvas de las buenas. ¿Qué haces, la sigues o derrapas?



■ Los efectos de luz son muy buenos en R4: alucinarás con las carreras a última hora de la tarde.

Ridge Racer Type 4

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco**
■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Si**
■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

En 1995, cuando apareció la Playstation, el primer Ridge Racer ya era el rey de la carretera. ¿Puede ahora el cuarto de la serie que siempre ha ido a más recuperar la corona que Gran Turismo le arrebató?

En una entrevista reciente, Motomi Katayama, el director de Ridge Racer Type 4, dijo: «Hemos hecho un juego de carreras, no un simulador. Cuando conduces un coche de verdad puedes sentir la fuerza de la gravedad, cómo aumenta la velocidad, el agarre de los neumáticos y muchas cosas más que, de momento, no pueden simularse. Por eso, R4 tenía que ser lo que es: Un juego». Y esto lo resume todo de forma exacta. Ridge Racer Type 4, la cuarta entrega de la famosa saga Ridge Racer de Namco, no hace mucho caso a los inconvenientes de la realidad pura y dura. Es un juego de carreras arcade de cabo a rabo. Rápido, frenético y rematadamente entretenido.

Namco ha cuidado siempre mucho la presentación y *R4* cumple la norma. Bienvenido a una perfecta realidad alternativa, no tan lejana como podrías pensar, en la que rascacielos de belleza imposible quedan a unos pocos segundos de distancia de serpenteantes pasos de montaña y donde el tráfico va siempre en una sola dirección.

La intro, los menús, las animaciones y una banda sonora alegre y alucinante a ritmo de *drum'n'bass*, completan la emocionante experiencia. Al lado de todo esto, *Gran Turismo* parece un juego un tanto vulgar y forzado.. Al igual que sus predecesores, *R4* contiene coches de ficción y carreteras en las que hay que ir a por todas. Cada una de ellas es una sublime combinación de rectas y curvas. Curvas que podrás tomar a todo trapo y curvas en las que tendrás que ir con más cuidado para no pegarte el gran tortazo. El escenario que, a toda velocidad, vas dejando atrás es una maravilla de alta resolución perfectamente acabado. Una vez más, *Gran Turismo* no sale muy bien parado con la comparación. Sus curvas de asfalto tan realistas son algo aburridas.

Tienes ocho circuitos para correr, y los disfrutarás mucho más con el genial modo Grand Prix (también dos jugadores pueden pasárselo bomba con una carrera a pantalla partida en cualquier pista, eligiendo el coche que les de la gana en un abrir y cerrar de ojos). Al principio, debes escoger para cuál de los cuatro equipos quieres correr (cada uno corresponde a un nivel diferente de dificultad). Cada equipo es propiedad de un jefe distinto, siempre divertidísimo, que te dará instrucciones a base de esquemas que parecen sacados de *Pilotwings* para la SNES. Después tienes que elegir tu máquina entre cuatro coches: tienes dos modelos Drift (ya sabes, derrapes a go-gó) y dos modelos Grip (los de frenar, reducir y luego girar).





Cara y Cruz

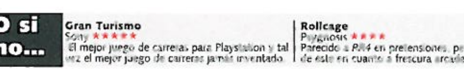
Cara
■ Es genial
■ Sonreirás de oreja a oreja mientras juegues

Cruz
■ No es realista
■ Sólo hay ocho circuitos
■ Si hay que compararlos en serio, *Gran Turismo* es mejor

Así empieza el proceso de ir jugando con cada equipo, con cada coche y probando todas las variaciones posibles mientras estés circulando. Gana todo lo que te pongan por delante y 320 sets de neumáticos acabarán siendo tuyos (podrás examinarlos con la opción Garaje). Esto de repasar tu coche está muy bien, pero no hay nada como las casi infinitas opciones que te dan en *Gran Turismo* cuando llega el momento de hacerle la puesta a punto a tu vehículo. Toda una delicia para los fans del automovilismo. Además, también hay que añadir que los ocho circuitos (como en todos los juegos *Ridge*) sólo son únicos en un 80%, ya que toman prestadas rectas y curvas los unos de los otros. En cuanto a cantidad de circuitos y coches *Gran Turismo* gana.

Pero *R4* significa competir en una carrera muy distinta. Al igual que ocurría con todos sus predecesores, dominar *Ridge Racer type 4* no equivale a ser capaz de controlar tu coche al tomar una curva. Se trata de captar las señales del escenario que estás recorriendo y ejecutar precisos «ons» y «offs» en tu D-pad. Sólo llegarás a conocer una curva después de haber jugado mucho, porque mirando la pantalla no podrás saber qué longitud tiene. Cuando ruedes en cada circuito por primera vez, llegarás el último después de haber dado tumbos por toda la pista. De todos modos, si aprendes a separar las curvas en las que hay que derrapar de las que tienes que tomar a alta velocidad, irás directo al podio.

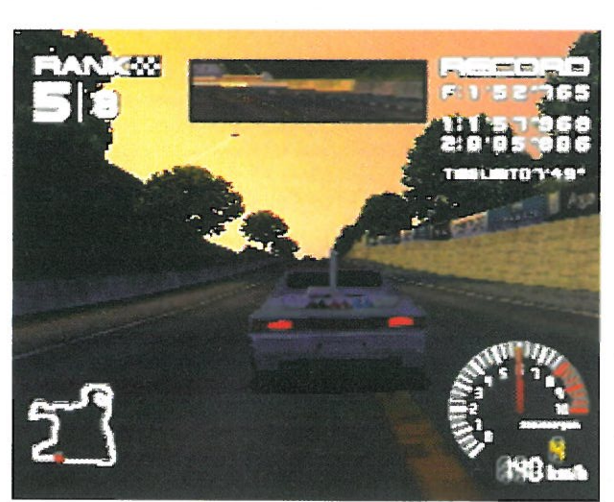
Así que *R4* es una experiencia fantástica, pero no tiene nada que ver con conducir un coche de verdad. Dirige tu máquina a todo trapo hacia una curva , pisa el freno y tendrás el famoso derrape Namco, marca de la casa, al que estás acostumbrado, con toda su artificialidad y poco realismo. En resumen, si juegas a *R4* cuando todavía estás pillado con *Gran Turismo* acabarás odiando al primero. Pero *R4* es un arcade de carreras (el más loco, rápido y atractivo jamás creado) y no un simulador. ★★★★★



O si no...

Gran Turismo
Sony ★★★★★
El mejor juego de carreras para Playstation y tal vez el mejor juego de carreras jamás inventado.

Rollcage
Psygnosis ★★★★
Parecido a R4 en pretensiones, pero queda por debajo de éste en cuanto a frescura arcade y jugabilidad.







INFORMAL PERO ARREGLAO

NACIDO PARA CREAR AFICIÓN



■ Lo bueno de esta flecha es que puedes colocar el balón con exactitud.

UEFA Champions League Season 98/99

■ Editor: **PROEIN** ■ Desarrollador: **Silicon Dreams**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Otros Formatos: **PC**

Están todos los ingredientes. Han tomado como base el imponente WLS99 y presumen de que han conseguido la licencia de la liga de campeones de la UEFA. Pero entonces... ¿por qué no es perfecto?

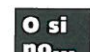
A pesar de que UEFA Champions League tiene sus orígenes en el genial WLS99 —aquel juego de cinco estrellas que puso contra las cuerdas al mismísimo ISS Pro 98—, hay que decir que no sigue los pasos de su predecesor y es difícil explicar por qué. Los goles son igual de espectaculares, los movimientos de los jugadores no se ven forzados, la táctica funciona bien... Todo parece estar en su sitio, pero hay algo que no chuta. La licencia de la UEFA ha permitido a Silicon Dreams hacer algunos cambios en la estructura de los campeonatos del juego.

Quedan fuera de juego las ligas nacionales y los equipos internacionales, dejando paso a la Copa de Europa y a una versión de la Liga de Campeones al estilo *ISS*. También se incluye una liga convencional. A todo esto hay que añadirle la opción de volver a jugar partidos históricos, con grandes equipos del pasado. Todas estas competiciones son retransmitidas mientras las juegas. Cuando llega el momento de jugar, *UEFA* y *WLS* se parecen bastante, aunque en algunos aspectos *UEFA* sea más lento —a lo mejor es culpa del terreno, que parece un poco aburrido—, pero los movimientos combinados son geniales y la variedad de opciones de juego es la característica más notable del juego. Casi todo es posible: pases largos de más de treinta metros, hacer volar el balón hasta la banda, chutar a puerta desde fuera del área o volear el esférico hacia tu campo desde un ángulo muy agudo. Lo mejor de todo es que tanto el sistema de juego como el de control son totalmente flexibles. Hacer pases como Guardiola, despejar como Hierro o regatear como Figo siempre dependía de una sola cosa en *WLS*: perseverancia. En *UEFA Champions League* es lo mismo. Las grandes jugadas no están en tus pies porque sí. Tienes que jugar, jugar y jugar para que te salgan bien. Probablemente necesites algo más de perseverancia esta vez, ya que se trata de la máxima competición futbolística europea y el nivel de juego es muy alto. Cada equipo dispone de jugadores creativos, algunos de ellos dotados de un talento especial. Hasta los equipos del montón, como el Helsinki, son admirables. Si existe un problema con *UEFA Champions League* es que parece menos elegante que nunca. Sabemos que los juegos *WLS* nunca han destacado mucho visualmente hablando —a pesar de que todo aparezca en alta resolución—, pero esta vez, la captura del movimiento es mucho peor que antes. Ves los partidos y te das cuenta de que hay algo que no funciona. Y lo que es más, el juego en sí no acaba de encajar. Esperamos que los de Silicon Dreams se pongan manos a la obra y que estos problemillas se solucionen en la próxima entrega. Dejando de lado el tema visual, existen detalles futbolísticos que no son muy vistosos mientras estás jugando. Todo esto quiere decir que *UEFA* sigue siendo un entretenido juego de fútbol, pero que no hace justicia a su predecesor, el gran *WLS*. A pesar de que están hechos con el mismo molde. ★★★★



Cara
■ Una mezcla de movimientos estándar y combos que te deja sin aliento
■ Gran licencia
■ Goles espectaculares y pases largos geniales.

Cruz
■ Captura de movimientos un poco cutre
■ Lentitud en algunas partes
■ Efectos visuales mediocres



ISS Pro 98
Konami ★★★★★
El mejor juego de fútbol para Playstation Y punto.

WLS99
EIDOS ★★★★★
El predecesor de UEFA. Mucho mejor que su descendiente. Futbol sublime.



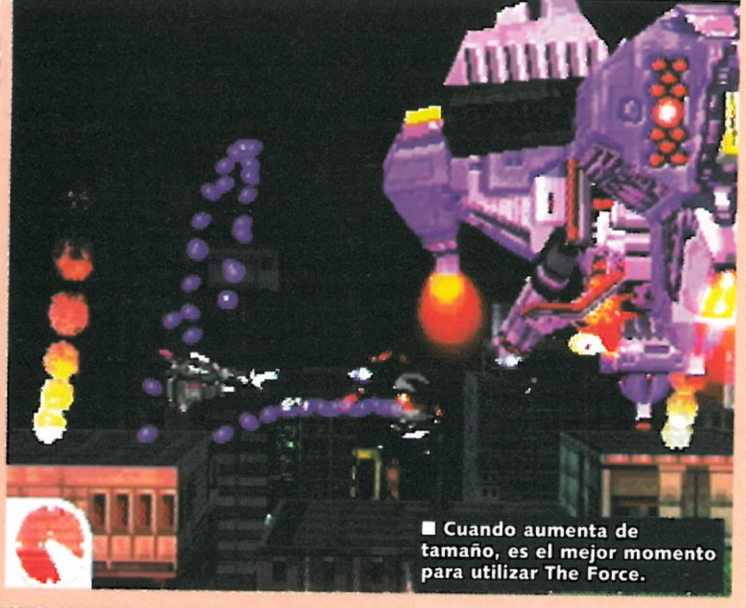




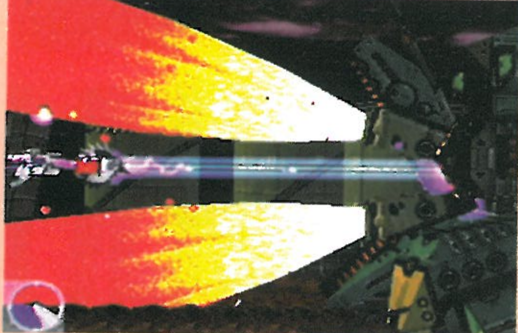
■ Las evoluciones de los jugadores pueden parecer un poco flojas visualmente, pero están más que compensadas con movimientos brillantes y efectividad de cara al gol.




■ Sigue vigente el gusto por la decoración fastidiosa.


■ Cuando aumenta de tamaño, es el mejor momento para utilizar The Force.


■ The Force: sin ninguna duda, el acumulador de energía por excelencia.





Cara y Cruz

Cara
- Más y mejores armas
- Geniales jefes de final de nivel
- Gratificación inmediata

Cruz
- Elfos se confunden con decorado
- Niveles poco ingeniosos
- Ignora elementos clásicos de *R-Type*

PUDO HABER SIDO, PERO...

LA CONTINUACIÓN QUE CONTINUARÁ

R-Type Delta

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Irem** ■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **Tarjeta de memoria**

¿Recuerdas R-Type? Pues la creación de Irem ataca de nuevo, pero remodelada en función de las tendencias actuales. Ahora se trata de discernir si los nuevos aliens en 3D son tan despiadados y vengativos como los elfos en 2D de la promoción del 85.

La recreativa original triunfó gracias a la armoniosa conjunción de todos sus componentes. Una obra maestra del diseño, con niveles breves pero a la vez complicados. El juego requería una adecuada combinación de buenos reflejos y de materia gris. R-Type Delta ha conservado algunas de las cualidades de su ilustre predecesor, pero de forma poco consistente. Con un resultado que deja bastante que desear.

R-Type Delta es una actualización del clásico creado en el año 85. Pero en este caso el discípulo se parece más bien poco al maestro. Los sistemas de armas son exactamente iguales. La opción de acumular *"Force"* para lanzar delante o detrás de la nave se ha mantenido y ampliado, con tres nuevas variantes. Gracias a sus similitudes, ambos juegos pertenecen a la categoría de los *R-Type*. Lo cual resulta difícil de creer a juzgar por el diseño del *R-Type Delta*. Han intentado impresionar con filigranas gráficas que están de más. Con un producto final un poco decepcionante. El original contaba con un inmejorable plantel de villanos (¿quién no recuerda al primer jefe embrionario, o la nave de guerra del tercer nivel, o las paredes estampadas de amarillo?). Irem podía haberles devuelto a la vida, al mundo tridimensional de Delta. ¿Por qué no lo ha hecho? En su lugar, para poder exhibir el poder tridimensional de la PlayStation, ha creado unos malvados poligonales. Con imágenes de ciudades muy poco originales. Estos cambios son gratuitos, injustificados. La voluntad innovadora propia de los juegos *R-Type*, en este caso brilla por su ausencia.

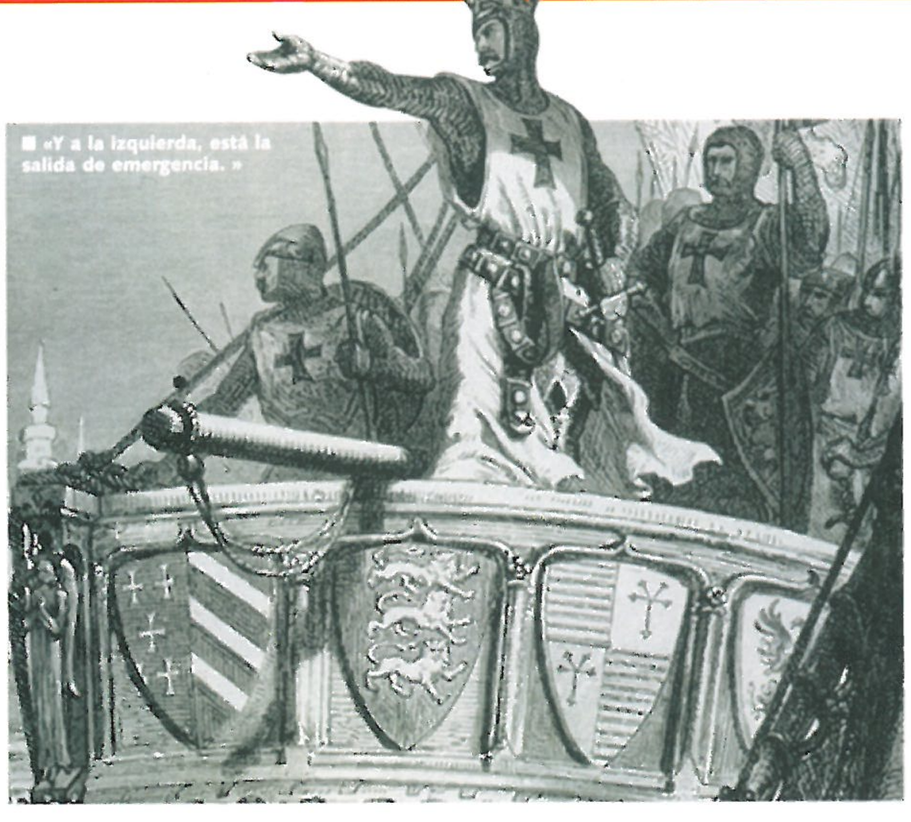
R-Type Delta no es de los *shoot'em up* más mediocres del mercado, es mejor que mucha de la oferta existente para las Sony. Pero podría haber sido mucho mejor. El diseño es básico y poco imaginativo, los aliens inundan la pantalla sin ton ni son. El decorado evoluciona dando paso a unos niveles de lo más caóticos. Los jefes de final de nivel son lo mejor y un ejemplo del uso magistral de las 3D; el resto del juego debería haber sido igual de bueno. Pero no lo es, se trata solamente de un toque de gloria aislado, dentro de una creación mediocre.

En fin, *R-Type Delta* no tiene un futuro muy prometedor. El original contaba con un sistema de juego perfecto y con niveles diseñados con mucha precisión. El fondo primaba sobre la forma. En *R-Type Delta* se han preocupado demasiado por la estética pasando por alto que lo realmente importante es el contenido. ★★★

O si no...

Raiden Project
Ocean ★★★
Explosiones de las de verdad. Un campo vertical de tiro más mortífero que el cuchillo de un carnicero

Tempest X,
Interplay ★★
Una nueva versión de la recreativa clásica de Atari. Acusa los años, pero es aún una experiencia mental


■ «Y a la izquierda, está la salida de emergencia.»



■ Empiezas con unas bellotas... Esta urbe se creó a partir de un pedazo de césped. Real como la vida misma.

EL PODER DEL PUEBLO

AHORA PUEDES GOBERNAR EL UNIVERSO

Civilization 2

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Firaxis** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **Tarjeta de memoria** ■ Otros formatos: **PC**

Roma no fue creada en un día. Pero si desconectas el teléfono puedes recrear una hazaña similar en unas pocas horas.

A los usuarios de PlayStation no se les exige muy a menudo demostrar su inteligencia. Por eso, el primer lanzamiento para consola del juego de estrategia épica de Sid Meier es el antídoto perfecto contra tantos juegos de deporte y carreras. Civilization, objeto de culto para los usuarios del PC, coronó este mercado hace unos seis años. Desde entonces han salido nuevas versiones y continuaciones varias, pero la esencia sigue siendo la misma: crear un imperio partiendo de cero, desde la antigüedad hasta el futuro. Tienes en tus manos el destino del mundo, o al menos de una parte. Debes conseguir un equilibrio entre política y violencia. Personificas al Grande Fromage, un tirano consagrado al dominio de la Tierra. Creas ciudades, esclavizas a los ciudadanos con trabajo e impuestos, comes uvas y dominas a los inferiores mortales.

Mientras ejerces el despotismo (estrategia poco inteligente), otros autarcas se disponen a levantar sus imperios. Te cruzarás en su camino. Cuando más imperios se forman, más se te complica la vida. Y esta es la gracia de *Civilization 2*. Tienes que construir una ciudad partiendo de un pedazo de tierra. La acción transcurre hace varios miles de años y tu pequeña tribu aún no conoce la excavadora mecánica.

Para abrirte camino tendrás que explorar, tomar decisiones políticas y militares, comerciar, investigar y potenciar el desarrollo. Pero lo más importante es contentar al pueblo. Deberás propiciar las herramientas necesarias para que puedan alimentarse. Un estómago lleno es un trabajador satisfecho. Tendrás que desarrollar nuevas tecnologías para poder competir con las tribus rivales. Una decisión determinada tiene repercusiones positivas y negativas, siempre hay perjudicados. Éste es otro de los ganchos de *Civ 2*.

Al principio puedes apañártelas con más facilidad. A medida que progresas adquieres sabiduría, y tu sed de poder te condenará a muy pocas horas de sueño. Para crear una civilización próspera necesitas todos los sentidos. El sistema de control consta de una serie de menús e inventarios (el joypad permite explorarlos sin mucha complicación). Es una lástima que *Civ 2* no sea compatible para *mouse*, el juego sería mucho más sencillo. En lo tocante a los gráficos no te esperes nada del otro mundo.

Es un juego estratégico, no estético. No te dejes engañar por las apariencias: *Civ 2* es una obra maestra de la estrategia. ★★★★


Cara y Cruz

Cara
- Un juego con muchas posibilidades
- Controlas tu destino
- Varias estrategias

Cruz
- Gráficos flojos
- Controles un poco complicados
- Requiere mucho tiempo




■ **No parece nada del otro mundo, pero Civilization 2 es el mejor juego de estrategia del mercado.**


O si no...

Constructor
Acclaim ★★★★
Una experiencia sociológica de construcción de ciudades. Genial. Pero andate con cuidado cuando se instalen los Battersby.

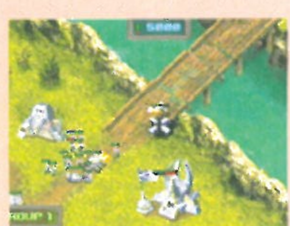
Populous: El Principio
Electronic Arts ★★★★
Crea ejércitos para que el mundo se rinda a tus pies.











■ **El modo para dos jugadores no está mal, pero la esencia de los juegos de estrategia es luchar contra niveles inteligentes. Aquí se trata más de aprender de los errores que de utilizar el cerebro.**

FUEGO CRUZADO

EL JEFAZO VA A POR TI

KKND: Krossfire

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Melbourne House** ■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Requisitos: **memory card, Dual Shock**
■ Otros formatos: **PC**

Cuando acción y estrategia andan de la mano, no hay quien las detenga. Command & Conquer es un ejemplo excepcional. ¿Será KKND: Krossfire capaz de tomar el relevo?

Dejemos las cosas claras desde un principio: los creadores de KKND: Krossfire han clonado Command & Conquer y, como principal atractivo, han dividido la pantalla para añadir el modo para dos jugadores. ¿Listos verdad? Han modificado el juego para que no sea una copia de C&C. ¿Cómo? Pues cambiando los controles y lo mejor del juego de Westwood: la escalada del nivel de dificultad. ¡Qué miedo!

El escenario de *Krossfire* no sorprende en absoluto, es un mundo de destrucción nuclear, con mutantes y monstruos cibernéticos enfrentados a los restos de civilización, a los cadáveres radioactivos. El jugador se une a una de las tres tribus (*Survivor, Evolved* o *Series 9*), y puede escoger una de las dos primeras misiones. Una cabeza parlante te desvela la misión, la pantalla desaparece y te encuentras solo, en medio de ninguna parte, con unas pocas unidades. Y ahora, ¿qué?

Si ya has probado los juegos de estrategia, seguro que seleccionas parte de tus tropas moviendo el *D-pad* en diagonal a la vez que pulsas X. Pero te servirá de poco. En *Krossfire* el sistema de selección es distinto. Se trata de mover los grupos utilizando las teclas de atrás. Es un poco raro, pero démosle el beneficio de la duda. Cuando tus hombres se mueven descubren un puzzle. Tienes que buscar un arma enemiga o un búnker. Pero nunca te muestran cómo es exactamente lo que buscas. ¿Está detrás de la torre? Ni hablar. ¿En el aparejo que hay sobre tu cabeza? ¡Ay! El mapa y la aguja del cursor no te sirven de gran ayuda mientras derrochas fuerza de ataque contra un par de monstruos cibernéticos en bici.

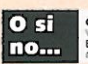
El gran problema de *Krossfire* es que para poder desvelar las partes de mapa necesarias para terminar debes intentar una misión varias veces. Con un error de cálculo o un movimiento precipitado, tus tropas se van al garete y tienes que volver a empezar. Después de varias derrotas, empiezas a cuestionarte si tus enemigos son las tropas rivales, o tu propio jefazo por mandarte a misiones suicidas sin suficiente información.

Al igual que los dos títulos de *C&C: Red Alert* y *Warzone 2100*, *Krossfire* es un hueso duro de roer. Sólo recomendable para los amantes de retos estratégicos con la pantalla dividida en secciones. ★★

Cara y Cruz

Cara
■ Guerra interminable en modo 2 jugadores
■ Misiones complejas y muy largas
■ Parecido a C&C

Cruz
■ Un frustre para novatos
■ Sumarios innecesarios que molestan
■ No es tan jugable como C&C



Command & Conquer: Red Alert
Virgin ★★★★★
Es aún el gran maestro de la estrategia. A pesar de que el modo para dos jugadores sea sólo de enlace. Letal

Warzone 2100
Proein ★★★★
Un original *tank 'em up* estratégico. Construye tus unidades y que reine el desastre



Swing

■ Editor: **Software 2000**
■ Desarrollador: **Software 2000**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **tarjeta de memoria**

El truco está en combinar burbujas multicolor desde una nueva perspectiva.

■ Seguro que conoces los juegos *Bust-A-Move* de Taito y sus entrañables burbujas. Es genial lanzar burbujas multicolor por la pantalla y contemplar cómo explotan al chocar contra sus hermanas del mismo color. En el modo para dos jugadores, si pierdes, la transpiración corporal se apodera de ti. Las sesiones intensas producen efectos secundarios, soñarás con burbujas de colores. Es una experiencia adictiva.

Swing es sinónimo de diversión. Lanzarás burbujas multicolor como un loco. Se trata de combinar colores: si consigues tres iguales ganas puntos. El reto principal es acabar con las bolas de color indeseables. Hasta aquí muy parecido a los *Bust-A-Move*, después es ya otra historia. En *Swing* las bolas tienen peso y aquí es donde las cosas se complican. La parte de abajo de la zona de juego es como una balanza. Mientras intentas coordinar horizontalmente tres bolas, su peso hará mecer la balanza como un columpio. También hay 30 bolas «especiales», para mejor decir malditas, que al aterrizar producen sorpresas imprevisibles.

Por suerte, no juegas contra el reloj. Si no, durarías menos que un caramelo a la salida de un colegio. El modo para dos jugadores ofrece la posibilidad de torturar al contrario hasta la saciedad, sin límite de tiempo. Con el inconveniente de ser tan desesperante como jugar al billar con un adversario de los que tardan una eternidad en tirar.

En fin, es un juego para seres pacientes. No es una descarga eléctrica de la intensidad de *Bust-A-Move*. De *Swing* no te enamoras a simple vista, pero tiene el gancho propio de los puzzles, especialmente para los que ya han sufrido la tortura mental de Bub y Bob. ★★★



Tank Racer

■ Editor: **Ubi Soft**
■ Desarrollador: **Glass Ghost**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: Sí ■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **tarjeta de memoria, Dual Shock**
■ Otros formatos: **PC**

Vehículos blindados y enormes cañones invaden la pantalla. El primer juego que se centra exclusivamente en la conducción de tanques llega a la PlayStation.

■ Puedes no creértelo, pero no es la primera vez que airados tanques corren como locos en la PlayStation. Este dudoso honor corresponde a uno de los niveles de Micro Machines. Entonces, ¿qué pasa? Pues que unos instantes conduciendo los tanques Micro Machines son un placer y forman parte de la mitomanía PlayStation y sin embargo, este juego no es nada del otro mundo.

La idea del juego es tan sencilla que no sorprenderá a nadie. Tienes que vencer a un oponente (humano o controlado por el ordenador) en veintidós carreras y a la vez cargarte a todo lo que se cruce en tu camino (disparando o chafando). Esta idea funcionaría mejor si el diseño de los tanques no fuese tan poco convincente y en algún momento pudieras dejar de sentir que "estoy conduciendo tanques en un juego de tanques para la PlayStation". No tiene ni un ápice de realismo. Ni ambientado en el futuro ni situado en el presente te involucras en él. La situación no mejora gran cosa cuando ves los proyectiles que lanzan los tanques. Parecen caramelos, pero no están buenos.

Correr no lo es todo en esta vida... También tienes un modo Battle (*batalla*). Nos gustaría decir que se parece al *deathmatch* de *GoldenEye*, pero con tanques. Desengañémonos, *na de na*. Lo sentimos.

De acuerdo, *Tank Racer* no puede hacer sombra a *Ridge Racer* o *Gran Turismo*, pero puede presumir de tener unas presentaciones muy, pero que muy dignas. Los menús están entre los mejores que hemos visto nunca y las cancioncillas son algo más que el habitual «chumba chumba». ¿Que por qué hablamos de la presentación en el párrafo final? Porque es el resumen perfecto de *Tank Racer*: hace bien lo que hace, pero no tiene mucho sentido hacerlo. Las carreras en las que hay que acabar con todo ya existen (*Rollcage*, de Psygnosis), pero que impliquen además manejar enormes y dificultosos tanques es otra historia. Sin final feliz. ★★

¡INMERSIÓN!

EN BUSCA DEL TESORO SUBMARINO





■ Aventuras y misterios bajo el agua para todos. Este Diver's Dream de Konami es como Tomb Raider, pero bajo el agua.

Diver's Dream

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

Encontrar tesoros submarinos siempre ha sido una idea muy atractiva, pero tener que nadar lentamente dentro de un incómodo vestido de goma, ¿hundirá el juego?

Empieza a consumir oxígeno de tu bombona y prepárate para zambullirte en el Gigantic Matilda, que es el barco hundido en cuyo interior se esconden tesoros dignos de leyendas árabes. Quizá te parezca un poco tonto este procedimiento para jugar, pero has de saber que estos momentos preparatorios son básicos en Diver's Dream. En la pantalla aparecen los menús que te lo explican todo (muy parecidos a los que vemos habitualmente en los RPG) y en el juego conocerás a Roberto, Enrico, Basilio y Olivia. Los tres primeros son, respectivamente, un pasajero del Matilda, el propietario de una tienda especializada en submarinismo y un anticuario. Olivia es la chica del juego, sencillamente.

El juego es una suma bastante equilibrada de acción y aventuras. Los desarrolladores de Konami quedaron muy impresionados por los niveles subacuáticos de la serie *Tomb Raider*, de Core. Es decir, que *Diver's Dream* es un *Tomb Raider* pasado por agua. La parte mala es que hay una brecha en alguna parte que inunda la sección de gráficos y la estropea un poco y, además, los juegos con concepto *de segunda mano* o *prestado* suelen cojear.

La potencia del juego radica en su habilidad para recrear un argumento con mucha intriga y ambiente que se desarrolla a lo largo de varias interesantes misiones. La mayoría de los niveles está lleno de peligrosas formas de vida submarina. El *pez dragón* te envenenará, el *pez navaja* te hará cachitos, la medusa te picará y el enorme y veloz cangrejo ermitaño te pellizcará con sus pinzas. No creas que el juego se limita a mostrarte elementos de la vida submarina, también tendrás que pensar y ser previsor. ¿Tendré bastantes arpones? ¿Necesito seguro las aletas para esta misión? Hoy hace mucho calor, mejor me quito el traje para hacer pipí.

Es una pena que los niveles subacuáticos no acaben de funcionar. Sumergirte y salir a la superficie a buscar aire una y otra vez puede llegar a ser aburrido.

Añade a esto algunos controles que fallan de vez en cuando y unos ángulos de cámara no muy logrados y sabrás por qué el juego es del montón. Es una pena, porque sin estos problemillas, esta atractiva oferta tan bien estructurada hubiese sido el sueño de cualquier submarinista. ★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Las misiones son muy variadas
■ Lleno de puzzles muy interesantes
■ Algunas veces da miedo de verdad

Cruz
■ El motor de gráficos sub-*Tomb Raider*
■ La jugabilidad bajo el agua no es perfecta

■ **¿Qué es esto que hay tras la puerta? Hay montones de puzzles en DD.**







Tomb Raider III
Proein ★★★★★
Aventuras espectaculares y muy ambientadas. No sólo bajo el agua.

Treasures Of The Deep
Sony ★★★★
Aventuras bajo el agua muy bien diseñadas. Además, es más jugable que *DD*.

LAGARTO-LAGARTO

NIÑOS INSOPORTABLES



■ Salta por encima de la valla y recoge los huesos antes de que se acabe el tiempo. Esto es lo que te obligan a hacer en Rugrats... ¿A quien le apetece una partidilla de Ridge Racer 4?





■ Angelica, Tommy, Chuckie. Los protagonistas de Rugrats.

Rugrats: Search for Reptar

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **THQ** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Otros formatos: **Game Boy Color**

Este juego se basa en la serie Aventuras en pañales, que emite La 2. Por cierto, es de las series más divertidas que hay hoy en día.

Parece mentira que haya series de dibujos animados que se reponen dos o tres veces al año y que grandes éxitos como South Park sean ignoradas vilmente. Por suerte, éste no es el caso de The Rugrats (Aventuras en pañales).

The Rugrats es una serie que ha alcanzado la categoría de *serie de culto* allá donde ha sido emitida —más o menos como *Los Simpson* o *Beavis y Butthead*—, a pesar de sus orígenes como serie «infantil». Como no podía ser de otro modo, el juego de *Rugrats* también está destinado a ese público «infantil».

El juego se centra en las tribulaciones de Tommy por recuperar las piezas de su puzzle Reptar. El modo de conseguirlas es ir solucionando los distintos subjuegos de los que están llenos tanto la casa como sus alrededores, que son los escenarios del juego y por donde puedes pasearte a voluntad. El juego está surtido de encuentros con tus compañeros de serie y son bastante sencillos: en uno de ellos verás como Tommy persigue a Angelica por las escaleras, en otro está Chuckie, que se enfrenta a un ganso para salvar a Tommy de sus picotazos, y en otro podrás ser la estrella del circo de Angelica.

Da la sensación que *Rugrats* se basa por completo en la serie de televisión, en vez que tener personajes desarrollados en el último momento. Y esto es algo bueno. El problema es el modo en que se explican estos juegos: demasiado confuso. Por ejemplo, a ver si entiendes esto: "Pulsa el triángulo para que se active el medidor de saltos. Púlsalo de nuevo cuando alcance la línea más corta de la izquierda. Pulsa el triángulo por tercera vez cuando el medidor retroceda hasta la línea más pequeña de la derecha". ¿Mande?

El control de los subjuegos te obligará a utilizar los cuatro botones de disparo en un orden que dista mucho de cualquier lógica. Por ejemplo, ¿por qué tienes que apretar la cruz en lo más alto de la rampa para cargarte el triciclo de Phil y Lil en la pista de aterrizaje? ¿Por qué no el círculo? ¿O el cuadrado? ¿Y si no estás atento y olvidas apretarlo? Por lo que respecta a los gráficos, *Rugrats* es genial, sobre todo debido a los inteligentes subjuegos y a las soberbias secuencias de vídeo.

Lamentablemente, los pobres ángulos de cámara, lo imposible de las explicaciones y el desastre de los controles hacen que *Rugrats* sea demasiado complicado para los niños. Lo peor es que los que no son tan niños no quieren despegarse de *Metal Gear Solid*. ★★

Cara y Cruz

Cara
■ Los grandes y valientes personajes
■ Las geniales escenas de vídeo

Cruz
■ Las instrucciones y los controles son demasiado complicados para los niños
■ Es demasiado fácil para el resto

O si no...

Bichos
Sony ★★
Es como la película, pero con menos gracia y un poco torpe. Incluso para los niños.

Croc
Electronic Arts ★★
De nuevo nos encontramos con bonitos gráficos y puzzles cutres que lo empujan a la categoría de *para niños*.



Bloodlines

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Melbourne House** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**

Baila como un loco al son de este juego futurista-deportivo.

■ Combinar deportes y ciencia ficción debería ser una fórmula ganadora, pero Rollerball, el mejor ejemplo fílmico, hace más de veinte años que se estrenó. Por lo que respecta a los juegos, lo mejor que ha habido es Speedball 2, de la Amiga, que pronto cumplirá nueve años. La noticia de que nuevos juegos basados en las licencias Rollerball y Speedball van a aparecer pronto, sirve para demostrar que la fórmula es exitosa. Hasta que lleguen, nos apañaremos con Bloodlines.

La historia que hay en *Bloodlines* es post-apocalíptica, como si para contártela empezasen con: «Hubo una época en la que había guerras y de las guerras surgen los héroes». Puede parecerte estúpido, pero así son las cosas. Algunos miembros de esta futura sociedad (que es una mezcla de tipos a lo *Mad Max* y chicas a la *Tank Girl*) se ven envueltos en un juego de «pilla pilla».

Cada uno de los escenarios de *Bloodlines* está lleno de banderas electrónicas y el primero de los participantes que toca una de estas marcas al principio de un asalto obtiene el poder de volver el resto de su color. Entonces, ha de seguir corriendo hasta tocar las que necesita para ganar el asalto (generalmente, un máximo de cinco). El único modo que tiene su rival de retomar la iniciativa es atacando al que ostenta el control de los colores.

Aparte de algunas plataformas-trampolín y algunos potenciadores, *Bloodlines* no ofrece gran cosa. De hecho, su principal virtud es su sencillez. Otra cosa que tiene a su favor es su increíble velocidad. Las rondas se acaban antes de que te enteres que han empezado, por lo tanto un error temprano puede dejar pista libre a tu enemigo, que se lo montará para vencerte en menos de quince segundos. Las opciones dos y cuatro jugadores alargan un tanto el juego, pero en cualquier caso, de lo que va *Bloodlines* es de correr y saltar como un loco en pos de esos vértices coloreados. ★★

GEXULTANTE

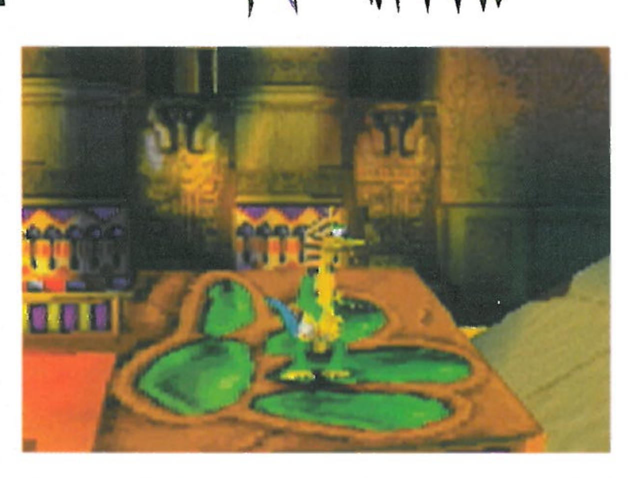
A LA TERCERA NO VA LA VENCIDA

■ Aquí estoy... compuesto y sin novia.

Gex: Deep Cover Gecko

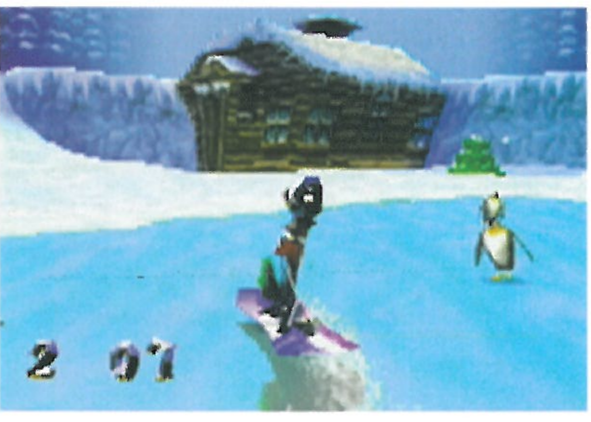
■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Crystal Dynamics**
■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

Llega la tercera entrega de Gex. ¡Vamos a celebrarlo! (discretamente).



Gex: Deep Cover Gecko es como el clásico tío repelente que sin saber por qué cae mal a todo el mundo. El típico individuo insípido, de pocos amigos. Aunque ganas de gustar no le faltan; se esfuerza de mala manera para caer bien. Y probablemente éste sea su principal problema. Pues *Gex: Deep Cover Gecko* sufre del mismo mal. Quiere fascinar con una exhibición de filigranas gráficas, como el cambio de vestuario de Gex o como el soso subjuego de *bonus*. Te encontrarás en la barriga de un canguro, haciendo sonar diez timbres contrarreloj, o trepando sobre un cocodrilo para improvisar un *skateboard*. Las vaciladas gráficas no son más que una distracción que sobra.

SE HA CUIDADO AL MÁXIMO EL DETALLE Y EL COLOR DEL DECORADO. LAS PERSPECTIVAS DE CÁMARA SON MUCHO MEJORES QUE EN SU ANTECESOR



El juego consiste en navegar, aniquilar a los malos, buscar objetos y saltar contrarreloj. Los niveles están interconectados en la habitación del principio del juego y a través de las cámaras de televisión. Al terminar una tarea consigues un control remoto con el que tienes acceso a un monitor. Los niveles no se suceden en un orden lógico, en ocasiones tienes que atravesar el mismo tramo varias veces. Y para hacer las cosas aún más difíciles, la estructura del juego es caótica.

Se ha cuidado al máximo el detalle y el color del decorado. Los ángulos de cámara son muy buenos, mucho mejores que en su antecesor: *Enter The Gecko*. Pero aun así, la 3D no llega a ser convincente. Parece un juego en dos dimensiones con un campo de visión limitado y una cámara móvil. No está a la altura del universo tridimensional de *Spyro the Dragon*.



Es poco probable que este juego te quite el sueño ¡Lástima! Tiene potencial escondido, pero las limitaciones pesan más que los aciertos. La irritante voz del protagonista es un buen ejemplo. A ver cuánto tardas en bajar el volumen. ★★★

■ Tiene un vago parecido con David Copperfield.



■ Escondido en la barriga de un canguro, aporreas unos timbres... O practicas stakeboard sobre un cocodrilo... Las misiones de Gex desafían toda lógica.

O si no...

Gex 3D: Enter the Gecko
Proein ★★★★
El título lo dice todo: el primer lanzamiento en 3D de Gecko.

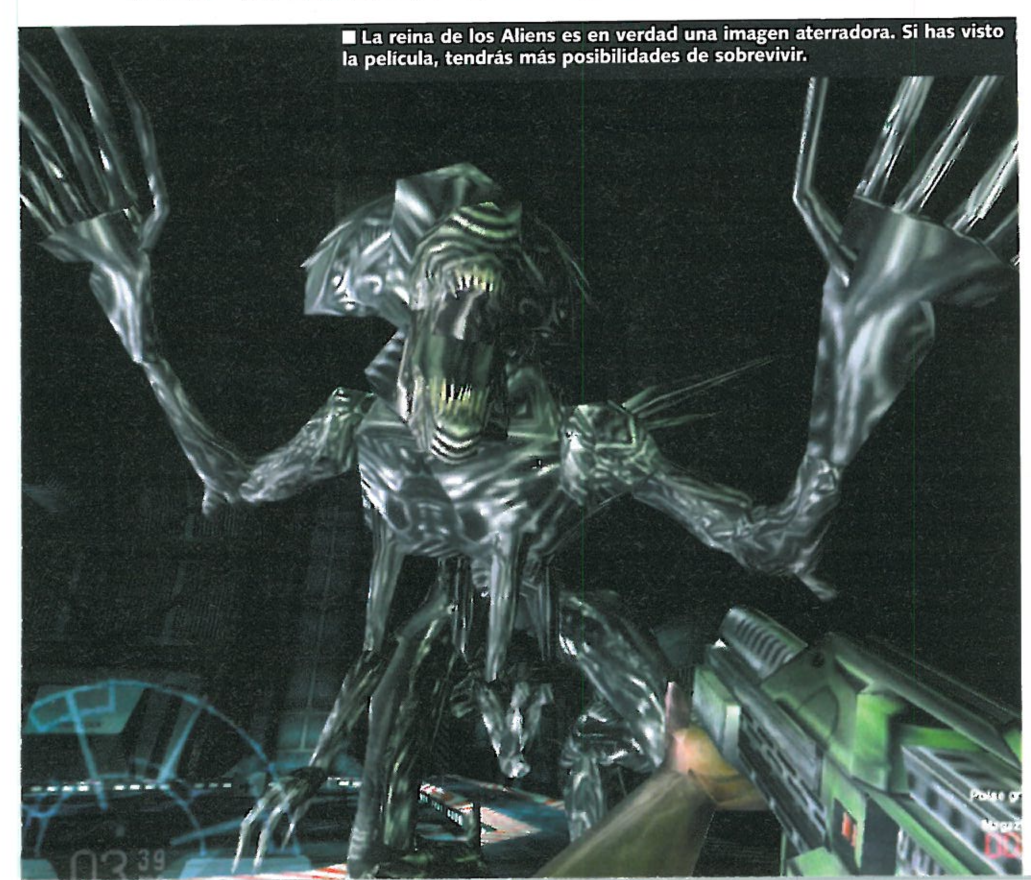
Croc
Electronic Arts ★★
Un cocodrilo que no está mal, pero no esperes que te cure el hipo.



■ Acércate más, Alien piojoso, y recibirás una buena paliza.

SANGUINARIOS

NO MIRES AHORA - EL BICHO HA VUELTO



■ La reina de los Aliens es en verdad una imagen aterradora. Si has visto la película, tendrás más posibilidades de sobrevivir.

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Rebellion** Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **P166, 32 MB RAM, Win 95** ■ Se recomienda: **Aceleradora 3D, módem para partidas por Internet**

Ella es un bicho, él es invisible y ambos están dispuestos a sacrificarse. Tú ya sabías que esto iba a ser una lucha sucia. ¿Cuánto tiempo hemos esperado para poder despachar este asunto? Nos referimos a la discusión en el bar, donde hablabas (beodo) sobre quién ganaría entre un Alien de Geiger, el Predator o un Marine armado hasta los dientes. Ah, ¿tú nunca has tenido esta discusión? Qué triste. Vale.

Bueno, pues supón por un segundo que sí que has tenido este tipo de charla bañada en licor y que nunca has dispuesto de un Atari Jaguar (una suposición razonable). Mientras el Jaguar tenía una versión de este juego a mediados de los noventa, Aliens vs Predator ha tardado unos años en aparecer en PC.

Originalmente proyectado —y finalmente descartado— para las consolas, *Aliens vs Predator* se ha hecho esperar al menos dos años. Lo ha desarrollado Rebellion, un pequeño equipo británico que ha gozado de mucha libertad con dos de las mejores licencias existentes y una gran oportunidad para crear uno de los *shooters* en primera persona más inquietantes para PC. Obviamente, algo tan valioso no se puede considerar un clon de *Quake* (que es exactamente lo que Acclaim hizo hace dos años con *Alien Trilogy*). En cambio, Rebellion ha producido una historia nueva inspirada, lógicamente, en las

Próximo número

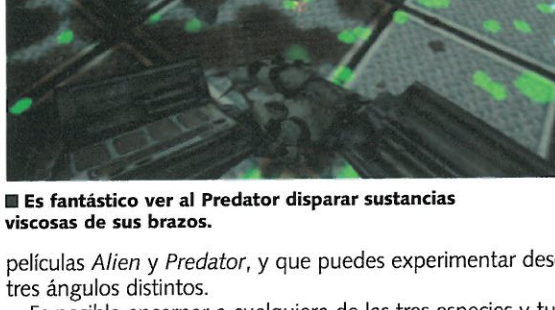
En julio

TOP JUEGOS

EL MES QUE VIENE
EN UN NÚMERO
NO MUY LEJANO
STAR WARS
EPISODE 1:
LOS JUEGOS

Reserva tu ejemplar de Top Juegos 4. Usa la Fuerza si es preciso.





■ **Es fantástico ver al Predator disparar sustancias viscosas de sus brazos.**

películas *Alien* y *Predator*, y que puedes experimentar desde tres ángulos distintos.

Es posible encarnar a cualquiera de las tres especies y tu selección determinará dónde empiezas. Los Marines, por ejemplo, están a punto de invadir el planeta de los Aliens, pero acaban estrellándose (seguramente porque se escapa uno de sus especímenes cautivos). La colisión libera a un Predator. Al principio, los Aliens no están preocupados por la invasión, pero no tardan en organizarse para hacer algo al respecto. La acción con tres perspectivas implica que la historia de cada personaje dure cinco o seis niveles antes de llegar a una conclusión. Puede que esto parezca poca cosa, pero la mayoría de los niveles son tan grandes y difíciles que cuesta mucho superarlos. Una vez hayas completado una historia, recibirás cinco niveles de *bonus* para cada personaje. Merced a una de las bonificaciones del Predator, por ejemplo, exploras los niveles de Alien, pero desde una nueva perspectiva. El juego es tan difícil porque es muy fiel a las películas. Si eres un Alien y te dispara un Marine, unas pocas balas te matarán. Como Marine perderás la cabeza de un solo golpe de Alien, o de un disparo del cañón de hombro Predator. O de su disparador de lanzas. O de su disco-cuchilla. De hecho, sólo el Predator parece tenerlo fácil, equipado con armas poderosas y además con un maletín de primeros auxilios. Pero claro, va solo y cada vez que gira una esquina se enfrentará a varios Marines o Aliens.



Cara y Cruz

Cara
- ■ Mucho ambiente
- ■ Truculento
- ■ Buen equilibrio entre las características de los personajes

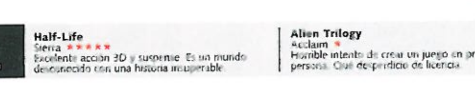
Cruz
- ■ Demasiado duro sin opción *Save Game*
- ■ Algunos niveles son demasiado repetitivos
- ■ Lo sentimos, pero *Half-Life* es mejor

EL MOTOR DE GRÁFICOS ES INCREÍBLEMENTE RÁPIDO, CONSIDERANDO LA CANTIDAD DE DETALLES QUE TIENEN MOVIMIENTO

Además de las armas básicas, recibirás también unos extras que te ayudarán en tu búsqueda. Juega como Marine y tendrás un radar de movimientos con un pitido que te taladra sin tregua — ¡Pánico total! Reconocerás la tensión que esto provoca si has visto las películas. Como Alien posees una vista con un ángulo muy amplio, puedes caminar sobre cualquier superficie y cargar las armas a gran velocidad. Si intentas acercarte a hurtadillas, los enemigos casi siempre te descubren a tiempo.

El diseño de los niveles es, en general, excelente; no obstante, algunos elementos de la historia reaparecen y se hacen quizás un poco repetitivos. La falta de una opción *Save Game* puede ser bastante frustrante, pero es justamente eso lo hace que el ambiente sea tan intenso. El motor de gráficos —propio de Rebellion— es increíblemente rápido considerando la cantidad de detalles que tienen movimiento. Por otro lado, el modelo físico y la textura de los personajes son fenomenales.

Pero, como ya hemos dicho, jugar es duro. Está claro que si fuera más fácil, *Alien vs Predator* sería demasiado corto y en eso está el inmenso reto. De todos modos, esto va a jorobar a mucha gente. De aquí a un mes podrías estar jugando todavía en los primeros tres niveles. Espera a que salga en la Red la opción multijugador y este juego verá realizadas realmente sus ambiciones. ★★★★



O si no...

Half-Life
Sierra ★★★★★
Excelente acción 3D y suspense. Es un mundo desconocido con una historia insuperable.

Alien Trilogy
Acclaim ★
Horrible intento de crear un juego en primera persona. Qué desperdicio de licencia.

■ **5, 6, 7, 8. Baila con él, al estilo Alien vs Predator.**





■ **Es hora de que le dispares. Sí, dispara ahora. ¡AHORA! ¡AHOOORA!**

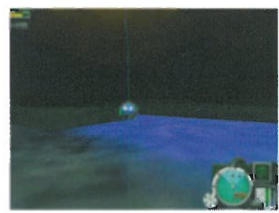






■ **No te quedes parado, admirando la iluminación en tiempo real. Lo que importa es sobrevivir para poder ver la luz del día siguiente.**





■ Es la mejor opción para explorar. Permite un ataque rápido y efectivo contra las unidades enemigas que realizan la misma tarea. No obstante, asegúrate de haber dado las instrucciones necesarias a las demás máquinas para repeler un inesperado ataque. Utilizarlo en el campo de batalla es divertido pero poco recomendable.

■ No dejes que el enemigo te pille en una depresión orográfica o psíquica en inferioridad numérica. Aprovecha el terreno para darle su merecido.

MÁQUINAS EN PIE DE GUERRA

COMPARADAS CON ESTO, LAS MISIONES DEL APOLO NO ERAN MÁS QUE UN PICNIC VERANIEGO



■ Cuando te encuentras en el fragor de la batalla te sentirás todo un general si utilizas esta vista. Emplázala en un punto un poco elevado y en el que el enemigo no pueda aparecer por la espalda. El control es más directo y podrás distribuir los objetivos de cada unidad o grupo de manera rápida y fácil.

Machines

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Charybdis** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo SVGA con 2 MB de RAM compatible DirectX 6** ■ Recomendado: **Pentium II a 266 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de aceleradora 3D con 4 MB de RAM compatible DirectX 6** ■ Multijugador: **Hasta 4 jugadores en red local TCP/IP. Se necesita una copia del juego para cada dos ordenadores.**

Olvídate de esas unidades parecidas a calcomanías animadas que pueblan los juegos de estrategia en tiempo real. En Machines todo es 3D. Bueno, todo menos la interfaz.

Los juegos de estrategia han tardado un poco en subirse al carro de los gráficos 3D. Algunos como Uprising gozan de esta característica, pero los vehículos están poco animados y además no utilizan la perspectiva isométrica propia de este tipo de juegos. Lo más parecido hasta ahora a un ETRD lo encontramos en la saga Warhammer. Machines es el primer juego que combina escenarios y unidades 3D con vista isométrica entre otras. Pero vayamos por partes.

El argumento de este juego es de los que te recuerdan que hay que formatear el disco duro del ordenador de vez en cuando, para dejar claro a la máquina quién es el que lleva los



■ Los escenarios son variados y además tienen transiciones día-noche. No obstante, en este juego no hay tiempo para dormirse.

La óptica adecuada

Utiliza esta vista para seguir la evolución de tu base. La interfaz te obliga a seleccionar los edificios para crear nuevas unidades; te será más fácil acceder a ellos y emplazar las nuevas construcciones. También es muy útil en las batallas en las que el enemigo te puede atacar por los flancos.





pantalones. Al acabar la IV Guerra Mundial, los avances tecnológicos han permitido prolongar la esperanza de vida de los habitantes del planeta Tierra. No obstante, el penoso estado de los recursos terrestres (suponemos que en la selva amazónica solo quedan un par de arbustos y en el Atlántico un par de fletanes que nos disputamos con los canadienses) ha obligado a los terrícolas ha enviar máquinas para explotar los recursos de otros mundos. El problema es que dichas máquinas han caído en el olvido y que la materia prima que extraen no se emplea para nada. El conflicto llega cuando en el espacio exterior escasean las existencias y, en un afán de hacer las cosas bien hechas, empiezan a explorar nuevos planetas. Dos «razas» de estas máquinas se encuentran en un mismo planeta y así es como empieza la refriega. Como siempre, el argumento no es nada del otro jueves, pero tampoco lo es el del *Quake* y la cuestión es que el juego funciona.

Machines se desarrolla en una serie de planetas con orografía 3D. En ellos encontraremos cráteres, colinas y valles que en algunos casos son infranqueables por las unidades o que afectan, aunque no mucho, el comportamiento de las unidades. Las unidades que intervienen en la refriega están más o menos animadas. Los Ripper, por ejemplo, son una especie de arácnidos mecánicos que utilizan sus metálicas extremidades para desplazarse de un lugar a otro. En estas máquinas, las animaciones son notables, aunque en los vehículos que utilizan ruedas u orugas los movimientos pasan un poco desapercibidos.

El estilo de juego es parecido al de otros representantes del género. La cosa va de localizar los recursos y establecer tu centro de operaciones. A diferencia de lo que ocurre en otros juegos, las minas están ocultas y es preciso utilizar un vehículo, llamado Geo-locator, para descubrir su ubicación. Una vez establecido el punto de abastecimiento, otras unidades (los Constructor) se encargan de construir la explotación, y los vehículos de transporte, de llevar la mercancía de un lado a otro. Sí, es algo parecido a lo que ocurre en *C&C* o en *Starcraft*, pero la sopa de ajo ya hace tiempo que se inventó. Una de las características que lo distingue de estos juegos es que para obtener nuevas unidades hay que crear laboratorios, tanto civiles como militares, en los que los científicos desarrollan los nuevos inventos. Así que para obtener maquinaria del nivel 2 son imprescindibles los ingenieros de nivel 2. Los recursos aprovechados por cada laboratorio son lo que te permite acceder a estos graduados superiores de la cibernética.

Las operaciones que tienen lugar en cada escenario se pueden seguir desde tres puntos de vista: la habitual vista isométrica, desde una cámara a ras de suelo que puedes mover a tu antojo, o desde una perspectiva en primera persona similar a un *shooter*. Esta última vista es parecida a la de *Uprising* aunque, en *Machines*, puedes sentarte «al volante» de cualquier unidad que se encuentre en el escenario. El problema es que cuando utilizas esta característica, la IA se hace cargo de las demás unidades. Esto es un problema si dicha inteligencia es despierta. En este punto el juego da una de cal y otra de arena. En espacios reducidos es muy fácil que las unidades se queden atolondradas y no se muevan porque algo les impide avanzar (a menudo otras unidades). Pero por otro, tienes acceso a controlar algunos aspectos de su comportamiento. *Machines* te permite acceder al nivel de iniciativa de cada unidad, así como darles la orden de patrullar o estarse quietas en un punto. Así que, antes de pasar a la vista en primera persona, es imprescindible dar las ordenes pertinentes a cada unidad o crear varios grupos con órdenes concretas. De este modo, puedes desbaratar los posibles ataques aunque, si estos tienen lugar, es mejor que los sigas de cerca: las unidades tienden a ir por libre y a colocarse al alcance del enemigo.

MACHINES ES EL PRIMER JUEGO QUE COMBINA ESCENARIOS Y UNIDADES 3D CON VISTA ISOMÉTRICA ENTRE OTRAS

Las opciones multijugador son un poco limitadas. Lejos de las bacanales de sangre en las que puedes participar en un *shooter* o en *C&C* y *Warcraft*, en este juego sólo pueden participar cuatro jugadores y, en este caso, necesitas dos copias originales del juego.

Las virtudes de *Machines* residen en el tema gráfico y las perspectivas desde las que puedes jugar. Todo lo que ves y oyes en el juego crea la atmósfera necesaria para que te quedes prendado a él. Además, la curva de aprendizaje no es difícil. Contiene una mini-campaña que sirve de tutorial. Una vez metido en el juego en sí, los objetivos de cada escenario aumentan de dificultad de manera progresiva hasta que estás en disposición de utilizar todo el potencial bélico disponible. Así que ha llegado el momento de poblar el espacio exterior de chatarra cibernética y latas de aceite en 3D. ★★★★

O si no...

Uprising 2: Lead and Destroy
3DO/ Proein ★★★★★
Un juego de estrategia con vistas en primera o tercera persona. La única pega es que sólo puedes acceder al vehículo de comando y teletransportar unidades.

C&C: Red Alert
Westwood Studios/ Virgin Interactive ★★★★★
Un clásico de la ETR isométrica. Algo parecido a la OTAN lucha contra la reencarnación de Stalin y sus huestes.

Cara y Cruz

Cara
■ Puedes seguir las partidas desde distintas perspectivas
■ Escenarios y animaciones logrados
■ Curva de aprendizaje fácil

Cruz
■ Interfaz poco versátil
■ Opciones multijugador limitadas
■ La IA limita el uso de las perspectivas



Football World Manager

■ Editor: **Ubi Soft** ■ Desarrollador: **Caffeine Studios** ■ Precio: **2.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P90, 16 MB RAM, 25 MB de espacio libre en disco duro, CD-ROM 4x, tarjetas de audio y vídeo compatibles con DirectX 5, Win 95** ■ Se recomienda: **P166, 32 MB RAM**

Los de Caffeine dan vidilla al género con este primer y ambicioso estreno.

■ Las horas de trabajo que hay detrás de este juego salen a relucir desde el saque inicial. Después de todo, sólo alguien que va en serio puede ofrecerte más de 1200 clubes para que empieces tu carrera como entrenador. Además de cualquier equipo de la liga inglesa, puedes elegir entre los grandes de Europa (el Barça, por ejemplo) o entre los más pequeños (¿te hace el Babrungas de la segunda división lituana?), pasando por todos los demás. Y no sólo eso, Football World Manager llega con una interfaz genial, que te da fácil acceso a cualquier parte del juego. Existe un acertado sistema para transferir jugadores, hay programas de entreno para tus hombres que realmente marcarán la diferencia en cuanto al rendimiento de tu equipo en el terreno de juego y también encontrarás triquiñuelas financieras variadas, para cuando te dediques a negociar (un aspecto del juego que podría ser muy aburrido, pero se ha conseguido un tratamiento inteligente del tema. No te piden que ganes más dinero subiendo el precio de las entradas y de las camisetas, por ejemplo.

Sin embargo, a pesar de que se insiste mucho en el calentamiento de la pretemporada, llega el día del partido de liga y *FWM* pierde fuelle. Aunque la alineación y la estrategia de juego estén bajo tu control, las partes destacadas del partido son muy breves y no te ayudan mucho a ver qué tal evolucionan tus chicos. La información que se proporciona durante cada partido es irrelevante o te llega de modo que no ves claramente qué cambios debes efectuar.

FWM es un cruce entre *Championship Manager* y *Premier League Manager*, cosa que para empezar ya está muy bien. Se nos prometen nuevas ediciones, y si tenemos en cuenta cómo se lo han currado esta vez, no te extrañes de que lleguen en plan avalancha. Estáte atento a una continuación. Caffeine Studios pueden dar la sorpresa del típico equipo pequeño por el que nadie da un duro y que un día se come vivo a uno de los grandes. ★★★



■ Aquí lo único que tienes que hacer es proteger tu base de los enemigos. Lo curioso es que, si te la cargas tú mismo, nadie te dice nada. Mola.

ATAQUE A LA NOSTALGIA

UN ARCADE COMO LOS DE ANTES

Hell copter

■ Editor: **Ubi Soft**
■ Desarrollador: **Drago Entertainment**
■ Precio: **6.995 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4**
■ Requisitos mínimos: **P166 (MMX), 16 MB RAM, 100 MB espacio en disco duro, CD-ROM 4x, compatible con DirectX 5.0 y DirectX 6.0**

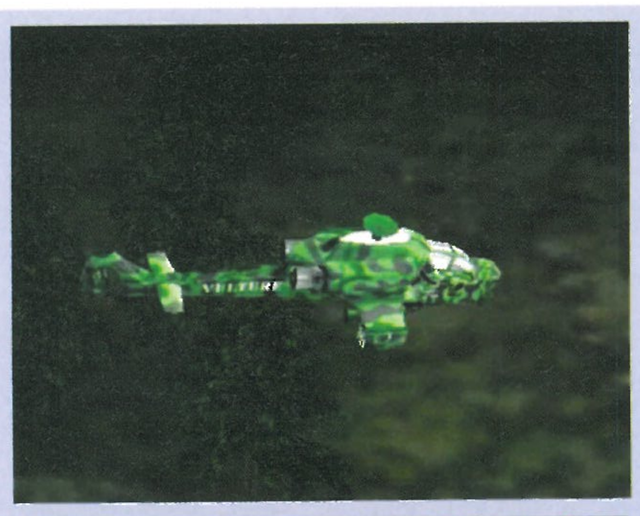
¿Simuladores con doscientas teclas, cámara subjetiva, daños distintos en partes diferentes, problemas de combustible? Bah. Donde esté un buen arcade, que se quite todo... ¿no?

Hell Copter es un arcade de acción. Dicho esto, si sólo te gustan los simuladores de vuelo, puedes pasar la página... ¿No? ¿Estás abierto a cosas nuevas? ¡Genial! Bueno, ésta no es lo que se dice nueva, sino más bien «vieja con un buen lavado de cara». Hell Copter funciona como los clásicos arcades 2-D de mediados de los ochenta. Sí, hombre, sí, seguro que has jugado alguna vez a uno: tu helicóptero se veía desde arriba, y el juego avanzaba en scroll contigo, mostrándote a los enemigos siempre desde arriba. A nosotros nos encantaban aquellas recreativas, tan adictivas, tan explosivas, tan violentas... ¡Oh, qué tiempos! Después, con los polígonos, los teclados, los comandos y las nuevas tecnologías, se han ido perdiendo las buenas costumbres. Los juegos de aviones y helicópteros han volado en línea recta hacia una simulación lo más realista posible, y toda la adictividad que hace años nos enganchó a aquellas enormes cajas de madera se ha perdido en el olvido...

Hasta ahora. Para eso están juegos como *Hell Copter*, para recordarnos que se pueden programar juegos como los de antes con las prestaciones gráficas de los de ahora. Y es que, a pesar de que el nuevo CD de Ubi Soft funciona como aquellas viejas glorias, el 100% del juego está representado mediante polígonos, con sus correspondientes efectos de luz, estelas de humo, explosiones, sonido estéreo... ¿Te lo puedes imaginar?

Tú controlas uno de los tres helicópteros disponibles desde el principio: Dragonfly, Scorpio y Vulture. El primero es bastante pequeñito, muy versátil y rápido, pero poco resistente. El segundo es el típico aparato de reconocimiento, bien armado y bastante maniobrable (como los que Estados Unidos usó en la guerra de Vietnam). Y el tercero, nuestro preferido, es el más bestia: una especie de tanque volador armado hasta los dientes, resistente, firme, pesado como el plomo, duro, sólido, imperturbable... ¡Aur, aur, auuuur! No obstante, para empezar, el mejor es el amosquitado Dragonfly.

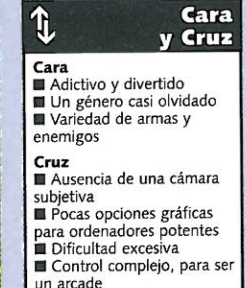
La perspectiva de la cámara es, como decíamos, desde arriba. No, no hay ninguna opción para pasar a una vista en primera persona. Si los chicos de Drago Entertainment la hubiesen incluido nos habrían hecho mucho más felices, pero hay que pensar en las ventajas de esta cámara: exige mucha menos potencia de hardware, un campo de visión sin apenas ángulos muertos y una mayor facilidad para orientarse en los accidentados escenarios. Lo que sí puedes hacer, es aplicar un zoom para acercar o alejar un poco la cámara del helicóptero. No se puede alejar tanto como nos habría gustado, pero no se puede tener todo, ¿no? Son veinte las misiones que



■ Éste es el helicóptero Vulture, nuestro preferido. ¿Verdad que es una monada?



■ ¡Vaya ensalada de plomo incandescente! ¿Ves las luces de los coches?



Cara y Cruz

Cara
- Adictivo y divertido
- Un género casi olvidado
- Variedad de armas y enemigos

Cruz
- Ausencia de una cámara subjetiva
- Pocas opciones gráficas para ordenadores potentes
- Dificultad excesiva
- Control complejo, para ser un arcade

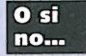


■ Misiles de crucero a tu izquierda, un tanque en el puente y una lanzadera más allá. Bonito paisaje: hay más malos que vegetación.

componen el juego, lo suficientemente variadas. Misiones de rescate, destrucción de objetivos, seguimiento de tropas, intervención de rutas enemigas, protección de unidades de tierra... Nos han encantado las misiones nocturnas: los focos de tu helicóptero iluminan el área que tienes debajo, y el resto del escenario apenas se puede vislumbrar, azulado por la luz de la luna. A lo lejos puedes ver las estelas de luz de los enemigos: los faros de los coches se mueven por los caminos, permitiéndote adivinar en qué dirección avanzan. Nos encanta. Por supuesto, uno de los escenarios estrella es el del Golfo Pérsico (no podía faltar), aunque por fortuna todos están muy detallados y elaborados. Los árboles, modelados también mediante polígonos, apenas se repiten, y gozan de un aspecto creíble desde todos los ángulos. Y la cámara se ajusta bien a las circunstancias, inclinándose con suavidad cuando giras y siguiéndote con fluidez cuando avanzas.

Por último, cabe destacar la IA de las tropas enemigas. Los helicópteros son francamente molestos: hay más de treinta clases diferentes, ninguna de ellas para de lanzarte misiles de crucero en cuanto te ve y ¡nunca fallan! Menos mal que tú eres capaz de esquivarlo todo... Los coches circulan por los caminos y rodean los montones de chatarra que antes eran coches como ellos, siempre por la ruta más corta. Los tanques, conscientes de que no son tan hábiles como sus compañeros con ruedas de caucho, se colocan en puntos estratégicos e intentan acabar contigo desde tus ángulos muertos (justo debajo de tu helicóptero, por ejemplo). Las lanchas avanzan hasta colocarse debajo de un puente, esperando verte aparecer para fulminarte de un misilazo. Los submarinos siempre te detectan mucho antes que tú a ellos... Menos mal que en algunos niveles cuentas con soporte terrestre: tanques y vehículos de asalto que te echarán una mano en los momentos difíciles.

En general, en *Hell Copter* todo funciona como debe. Quizás las texturas del terreno podrían haber sido más detalladas, y el campo visual más amplio para ordenadores más potentes, pero en general no nos podemos quejar. *Hell Copter* cumple su cometido con creces, cuando consigues acostumbrarte al sistema de control (eso sí: demasiadas teclas para tratarse de un arcade). Si te gustan los juegos de acción a la antigua, la variedad de armas y los enemigos listos, no te lo puedes perder. ★★★★



O si no...

O sí no, nada.
El género de *Hell Copter* no tiene competencia. Otra cosa es que te gusten más los simuladores que los arcades. *Hell Copter* es único en su género.





F-16 Agressor

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **General Simulations Incorporated**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P166, 32MB RAM, 250MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, aceleradora de 2MB, tarjeta de sonido, Win 95**
- Se recomienda: **P200, 32MB RAM, 550MB libres en disco duro, CD-ROM8x, aceleradora de 4MB, joystick, modem para partidas en la Red**

Se trata de un simulador de vuelo por territorio africano y es tan real que camelaría hasta a un verdadero piloto de combate F-16. Pero como esto no es garantía de que sea una experiencia divertida, veamos si F-16 está a la altura de las expectativas...

■ **«Para que F-16 fuera más real... sólo faltaría poder matar al jugador.» Así es como nos presentan el producto en el envoltorio. La fidelidad a la realidad es el principal atractivo del simulador de vuelo de Virgin. En el manual resaltan hasta la saciedad que es el simulador de combate F-16C más verosímil del mercado. Muchos productos prometen lo mismo, pero éste cumple realmente lo que dice. Llegan incluso a afirmar que el nivel de precisión es tan alto que no podrán mejorarlo ni versiones posteriores. Un poco pedante, ¿verdad?**

Sólo pilotos reales de los *F-16* podrán explicar las diferencias entre este tipo de vuelo y el de juegos como *Falcon 4*. Se puede controlar muy bien. Es rápido y ligero. Cuenta con todos los detalles aerodinámicos propios de los más sofisticados simuladores de vuelo. El nivel de fidelidad al original es excelente, pero ¿qué más nos ofrece?

El guión probablemente no va a triunfar en Hollywood. En lugar de interpretar a un héroe de las Fuerzas Aéreas norteamericanas luchando contra la expansión internacional del comunismo, te pones en la piel de un piloto veterano que forma parte de un escuadrón de mercenarios destinados a una África futurista, desolada por la guerra. *F-16* se parece a *Strike Commander*. Tu objetivo no es solamente el dinero, tienes otros planes en mente. Estás metido en asuntos sucios con un malvado del imperio de la droga.

F16 tiene dos puntazos: el realismo y la excepcional calidad de los gráficos. Con un PC rápido y un buen acelerador de gráficos 3D, las vistas son insuperables. Han hecho un esfuerzo para mejorar la calidad de imagen existente en el mercado, y esta vez lo han conseguido.

La acción transcurre en África, el avión es de color camuflaje, sobrevuelas amplias extensiones de territorio oscuro y tienes que disparar a los otros aviones de color marrón. Hay muchos detalles curiosos que sorprenderán hasta a los más entendidos. Muy estimulante. ★★★★

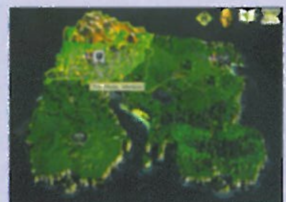
ESTO SI QUE ES MAGIA

PERO, ¿HAY CONEJO EN LA CHISTERA?



■ ¡Venid todos, rápido! Mónica Naranjo viene a nuestro pueblo a hacer bolos. Hay que impedírselo como sea. Podríamos poner inspectores de hacienda como barreras humanas en la carretera...





■ Sí, Duelo de Hechiceros parece un juego de fantasía estándar, pero aquí hay algo más que duendes.

Duelo de Hechiceros

■ Editor: **Virgin Interactive Entertainment**
■ Desarrollador: Mythos Games
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P100, 16 MB de RAM, 100 MB de espacio en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de gráficos con 2 MB, tarjeta de sonido.**
■ Se recomienda: **P133, 32 MB RAM, 275 MB en disco duro, módem para jugar en Internet.**

Un cóctel de hechizos, invocaciones y estrategia que, por una vez en la vida, no está pensado tan sólo para hippies y eternos estudiantes.

Un nombre como Duelo de Hechiceros sólo puede referirse a un juego de fantasía heroica con un final sangriento. Nos sentimos tentados a bombardearte a continuación con citas entresacadas de Los caballeros de la Mesa Cuadrada, pero preferimos contenernos. La verdad es que DH se presta a un tratamiento de ese tipo, porque está basado en las consabidas fantasías de baratillo: búsqueda de copones de oro, brujos poderosos con nombres sonoros, caballeros de la tabla (de planchar) redonda, etc.

Pero, si dejamos de lado los prejuicios, descubriremos que *DH* es muy divertido. Sí, de acuerdo, está infestado de hechizos y zombis, pero la realización es magnífica y, al fin y al cabo, eso es lo que cuenta. Este juego lucha eficazmente en dos frentes: por una parte, cuenta con protagonistas bien desarrollados y un argumento atractivo y bastante original; por otra, es un excelente juego de estrategia del género de espadas y combate. Una *rara avis*.

Tal vez estés harto de leyendas artúricas, de relatos de Avalon y de Joselito de Arimatea... pero si aún conservas algún interés por estas materias, no puedes perderte *DH*. Su combinación de 30 regiones célticas, griegas y medievales tiene un toque camelotiano algo rancio, pero no se resiente de ninguno de esos tópicos estilo «damisela con sombrero de cucurucho» que muchos de los juegos de fantasía procedentes de los EE. UU nos han enseñado a odiar. No nos atreveríamos a decirlo en el bar, delante de la peña, porque a todos les tira mucho más el fútbol y las motos, pero la verdad es que *DH* nos encanta... No te pongas nervioso al ver al Merlín de azufre; esta partida va a durar hasta bien avanzada la noche. ★★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Música excelente, interpretada por Afro Celt Sound System
■ Argumento soberbio
■ Magnífico reto estratégico

Cruz
■ No añade enemigos ni monstruos nuevos al género
■ Ni gota de erotismo

O si no...

X-Com: Apocalypse
Proein ★★★★
Otro juego rápido de estrategia, creado por la misma hermandad que hizo DH.

Warcraft II
Blizzard ★★★★
Las mismas bases de C&C, trasladadas a un entorno fantástico.



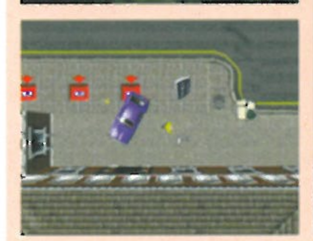
■ Huy, cómo me he puesto la camiseta.

¡QUÉ LOCURA!

UN PASEO POR LOS FOGOSOS 60









■ Puedes atropellarlos en el campo de fútbol o arrollarlos por las calles. Los polis te persiguen siempre. El tabloide The Evening Hypocrite te dice que hay que detenerte a cualquier precio.

Grand Theft Auto: London

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Rock Star** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Requisitos: **P133, 16MB RAM, 110MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica 1MB, tarjeta de sonido, Win 95, copia del Grand Theft Auto** ■ Se recomienda: **aceleradora 3D**

¿Cómo puedes divertirte siendo un criminal al volante? ¿Cómo puede gustarte atropellar a los demás? Pues con el Grand Theft Auto. El escandaloso juego ha tomado la ciudad de Londres.

El Grand Theft Auto original salió en 1997. Entonces, las imágenes de criminales al volante perturbaron la moral reinante. Los creadores, DMA Desing, se salieron con la suya.

Tu personaje es un gángster con algunos asuntos pendientes. Es una apología de la violencia. Si matas peatones ganas un montón de puntos. La gran hazaña es robar un coche de policía y utilizarlo después para asesinar al agente.

GTA vendió muchísimas copias, y no solamente gracias al escándalo. Era una regresión a los orígenes de los juegos. Con gráficos simples en la parte superior de la pantalla. Podías escoger la forma de ganar. Conduciendo como un desquiciado, el incentivo de los *bonus* escondidos daba rienda suelta a la experimentación.

Cara y Cruz

Cara
■ Crimen, coches rápidos y artillería pesada
■ Estructura con final abierto
■ Banda sonora y voces en *off* excelentes

Cruz
■ Tecnología floja
■ Imposible grabar a mitad del juego
■ Repetitivo

GTA London es la primera misión para PC. Esta vez el creador no es el mismo que en el original. La acción transcurre en 1969, el escenario es un Londres populoso y fascinante, poblado por tipos duros de suburbio.

GTA London es tan delicado como un combate de boxeo. Tiene 32 misiones nuevas: robar coches, cargarse el *Big Ben*, traficar con drogas, atropellar a un equipo de fútbol entero en su propio estadio, etc.

Hay 30 coches nuevos con características distintas. Cada uno tiene un apodo (por ejemplo: James Bond, *Crapi*, o *Jugular E*). Las voces en *off* con el acento típico de los suburbios londinenses son muy divertidas. Dicen cosas como: *«Oi!»*, *«Sod off!»* y *«Twat»*. Y como todos los *GTA*, tiene una moderna banda sonora.

GTA es mejor en dosis cortas. Es un juego violento, pero tampoco hay para tanto. Esta vez se trata de una violencia estilizada. Es una pena que aún no se pueda grabar la misión a mitad del juego. No es un título barato, y menos si tenemos en cuenta que el *GTA2* está ya a la vuelta de la esquina: saldrá el próximo otoño. ★★★

O si no...

Micro Machines 3
Codemasters ★★★★★
El juego de carreras por excelencia. Perfecto para pilotos suicidas.

Carmageddon 2
Sales ★★★
Si vas contra las normas y te encanta cargarte a los peatones, éste es para ti.



Dark Vengeance

■ Editor: **GTI**
■ Desarrollador: **Reality Bytes**
■ Precio: **No disponible**
Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Requisitos: **P166, 16 MB RAM, 50 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, Win 95**
■ Recomendado: **aceleradora de gráficos, módem**

Ha llegado la hora de la oscuridad. Los monstruos imponen su ley. Escoge uno de nuestros héroes: grande, deportivo, mágico...

■ Conoce a Nanoc, Kite y Jetre, tres adorables aventureros que no tienen nada mejor que hacer que pasearse por mazmorras y calabozos dando mamporros a mansalva para salvar la tierra de Amagar. Desde que llegaron algunos Dark Elves (duendes oscuros), las cosas han ido mal en esta fantasiosa tierra. Ha llegado la hora, por lo tanto, de cargarse al gran jefe, Elf, y a la mayoría de sus acólitos de paso. Sí, Dark Vengeance es un juego de aventuras en 3D que pone énfasis en cargarse a los malos y en activar mecanismos.

Cada uno de los personajes tiene sus propios problemas a medida que se mueven por los calabozos y las casas encantadas. Cada vez que entras en una nueva localización, sea un túnel subterráneo o una cámara de tortura, te cruzarás con una variedad de monstruos que deberás cargarte de cualquier manera. Jetrel, el mago, empieza con una varita mágica que hace que puedas hacerlos desaparecer en la distancia, pero los otros dos tienen que combatir desde más cerca, con las armas apropiadas, hasta que consiguen otras. Esto significa que correr hacia los malos, apretar el botón de ataque y combinarlo con el pad direccional produce una gran variedad de asaltos.

Por desgracia, la posición de la cámara dificulta en muchas ocasiones la visibilidad y te es casi imposible adivinar lo que preparan tus enemigos, a pesar de la gran cantidad de opciones para adaptar el juego a tu gusto. Otro punto débil es el control de lo que ves. Si aprietas la tecla de «ver» moverás la cámara para tener un mejor punto de vista sobre los oponentes que están en una plataforma elevada, por ejemplo. Lo malo es que es demasiado difícil de controlar. Lo peor de todo es que cuando sueltas la tecla la cámara se queda en ese punto, no vuelve a su posición original.

Dark Vengeance es lento, los combates son tediosos y en general es poco original. Con todo, tiene algo que nos gusta: si alcanzas con una flecha el trasera de alguien, ésta se queda ahí. Un detalle de buen gusto. ★



Saga – La Furia de los Vikingos

■ Editor: **Friendware** ■ Desarrollador: **Cryo** ■ Precio: **7.450 pesetas** ■ Disponible: ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, CD- ROM 8x, aceleradora de 2MB**

Un juego de estrategia en tiempo real ambientado en Escandinavia, con fuertes dosis de violencia vikinga. Una llamada a las armas, sí... pero no te olvides del cerebro.

■ Cryo, una compañía editora que suele aventurarse por caminos poco trillados, es conocida en todo el mundo por la, ejem, extravagancia de sus juegos y estrategias de mercado. Así, un buen día se vieron en la tesitura de crear un simulador de estrategia/*management*. Y, ¿qué hicieron? Implicaron al bello sexo en los desagradables menesteres del saqueo y exterminio de campesinos.

Una idea sencilla pero original. ¿Hacen falta guerreros y trabajadores? No queda otro remedio que meter a un vikingo y una vikinga dentro de una bonita cabaña y dejar que procreen tanto como puedan. El abastecimiento de comida y leña es automático. Poco tiempo después, el jugador dispone de dos hermanos recién llegados a la vida que le hacen el trabajo sucio.

Pero el juego no se reduce a aunar recursos y empollar guerreros (si nos perdonáis la expresión). *Saga* privilegia la dirección estratégica. El jugador que se lance a saco, a lo general Patton, terminará mal. No cuentes con encender el aparato y jugar una partidita rápida de *Saga*; llegar a dominar este juego requiere cierto esfuerzo. Tiene una gran cantidad de elementos que pueden afectar el desarrollo de la partida: establecimiento de alianzas, «conquista» de los clanes enemigos, el paso del año (que incluye las penalidades del invierno). Y todo esto en el nivel de principiantes.

En definitiva, *Saga* es un buen juego, aunque tiene algunos fallos básicos que lo echan a perder: Combates algo sosos, un control de apuntar y hacer clic poco sensible y unidades que se manejan con dificultad. Pero te recomendamos que ignores estas carencias y disfrutes con *Saga* tal como es: un juego de estrategia en tiempo real que te obligará a ejercitar el cerebro mucho más que los clones C&C más representativos. ★★★



CULTO AL TANQUE

CARROS DE COMBATE QUE HARÁN HISTORIA

■ Fíjate en las descargas luminosas y las explosiones multidireccionales. Bonitas, ¿verdad?

Cara y Cruz

Cara
- Gráficos 3D muy reales
- Acción explosiva
- Misiones variadas
- Interconexión excelente

Cruz
- Clónico de *C&C*
- Inteligencia artificial

Warzone 2100

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Pumpkin Studios** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 180 MB libres en disco duro, CD-ROM 8x** ■ Se recomienda: **P233, CD-ROM 16x, tarjeta aceleradora de 4MB**

La clave para gobernar el mundo es dominar los tanques. Nos lo han mostrado en otros juegos, pero nunca como aquí.

Cuando un juego es realmente bueno se agradece que salgan nuevas versiones. Warzone es como C&C pero con una nueva carrocería. En esta ocasión se ha dotado al género de la estrategia en tiempo real de la tercera dimensión. Con gráficos de colisiones de tanques no aptos para corazones débiles.

Se ha mejorado el sistema de juego con unos retoques magistrales que fascinarán a los más exigentes. Al principio de *Warzone* te asignan una unidad especial y te plantan en las entrañas del territorio enemigo, un territorio destruido por el holocausto. Tu misión: construir una base en secreto y conseguir los recursos necesarios, mientras haces frente a los saqueos enemigos. Si consigues dinero puedes crear tu propia fuerza de ataque: tanques, aviones de combate y dispositivos cibernéticos. Si atacas con el ejército consigues conquistar territorio, obtener nuevos recursos, descubrir tecnología militar, crear fuerzas más poderosas y borrar al enemigo de la faz de la tierra. Protagonizarás las batallas más apocalípticas de la historia de los juegos.

En *Warzone* los enfrentamientos son extraordinarios y marcan la diferencia entre este juego y una copia mala de *C&C*. Un sistema de control muy bien diseñado y un avanzado entorno gráfico son los responsables de esta obra maestra de las 3D. Puedes utilizar el zoom, escoger el ángulo de la cámara y girar. Así pues, los combates de *Warzone* son de los que crean escuela, los más entretenidos y realistas del género. ¿Cómo? Pues con toques como descargas luminosas, explosiones multidireccionales, cortinas de humo sobre tanques abatidos y rastros de gases dejados por los misiles. Los amantes de los *RTS* se van a rasgar las vestiduras.

Pero *Warzone* es más que una obra para la contemplación. Es un derroche de tecnología sin precedentes. Y no se termina aquí, la unidad de diseño te permite personalizar tu ejército.

En las macrocampañas una misión se conecta con la siguiente. Así no tienes que construir la base desde cero. Este juego te mantendrá ocupado durante semanas enteras. La interfaz es excelente. *Warzone* tiene más opciones que cualquiera de los otros títulos, pero puedes navegar por el menú sin gran dificultad.

Si estás saturado de juegos tipo *C&C*, *Warzone* te parecerá más de lo mismo. No es una novedad dentro del género. Pero es un clónico insuperable. ★★★★

■ En lo tocante a gráficos, Warzone 2100 es el líder de su género.

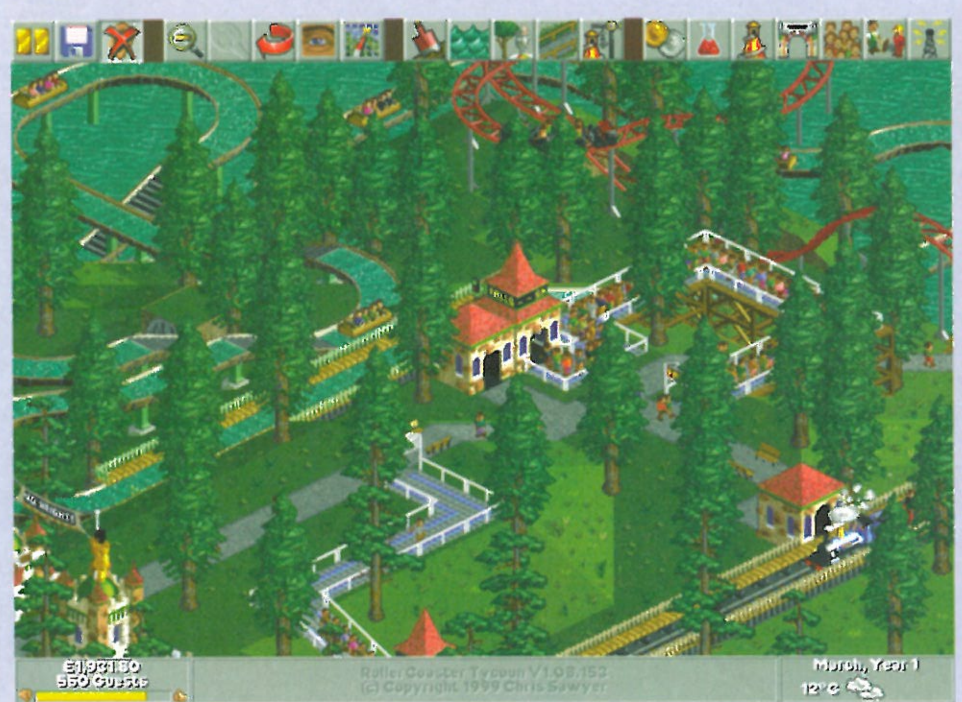
O si no...

Total Annihilation
GT Interactive ★★★★★
Una versión antigua y más simple de la misma cosa

Myth 2
GT Interactive ★★★
Un blule con gnomos, elfos y ríos de sangre

ATRACCIÓN FATAL

¿QUIERES IR MÁS RÁPIDO? ¡GRITA!









■ **Súbelos y asústalos. Así es como construirás tu montaña rusa en RollerCoaster Tycoon.**

RollerCoaster Tycoon

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Chris Sawyer** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x** ■ Recomendado: **P200 MMX**

Otro juego para hacerse rico en un periquete. Esta vez la idea es hacer que gente muy pequeña grite. Ja, ja, ja.

Este juego tiene toda la pinta de pertenecer a la vieja escuela: perspectiva 3D isonométrica, colores limitados, polígonos que saltan a la vista. De hecho, RollerCoaster Tycoon se comunica contigo al estilo Windows... Vamos, que a veces te da la sensación de que estás cargando un programa con una interfaz divertida o que ha saltado el salvapantallas.

Cualquier duda se despejará cuando mires atentamente la pantalla: verás a los personajes comiendo algodones de azúcar y saltando para poder ver sobre las verjas. Los efectos de sonido están perfectamente adaptados al entorno en el que estás: música tecno en los autos de choque, ruido de cisternas en los lavabos... Incluso puedes hacer un zoom y acercarte o alejarte al más puro estilo *Sim City 3000*. En realidad, el juego trata de diseñar carreteras. (Es broma).

Divertidos paseítos, casas encantadas y cosas así es lo que vas a encontrar en este juego. Con todo, lo que la gente quiere (y con lo que disfrutarás) es con la montaña rusa. Empieza la diversión.

Y acaba. Construir tus primeros vagones te entretendrá mucho. Las piezas encajan como las de un Scalextric, pero en 3D. Cuando hayas conseguido acabar tu creación (aquí hay que quejarse de la anacrónica dependencia de *RollerCoaster Tycoon* de las rejillas para el diseño) podrás mostrarla al gran público. Oír sus primeros gritos de miedo y placer te llevará al séptimo cielo. Y luego... ¿qué? Tu objetivo es construir un divertido parque de atracciones lleno de gente divirtiéndose. Es decir, que has de seguir con las montañas rusas y no dormirte en los laureles. Las hay de muy variados estilos, que incluyen vagonetas de minas, canoas y esos mamotretos que te tienen colgando en el aire (los asientos están colgados). También hay escenarios prediseñados que te muestran lo que puedes hacer, incluyendo algunas geniales montañas rusas dobles con dos trenes que circulan uno al lado del otro. Pese a estos alicientes, la construcción de tu montaña rusa número dos es más aburrida que la de la número uno y cuando vas por la cinco empiezas a pensar en castigos bíblicos.

Cara y Cruz

Cara
- Detalles meticulosos
- Gran variedad de circuitos
- Todo parece funcionar como es debido

Cruz
- Dificultoso a la hora de acelerar y desacelerar
- Aspecto un poco pasado de moda
- No tan interesante en realidad

No te desesperes, hay otros pequeños placeres en el juego: ver cuánta gente cabe en una pequeña isleta del lago, aumentar la pendiente de la montaña rusa hasta el punto que los coches van hacia atrás y chocan contra los siguientes, contratar guardias de seguridad (y montarles sus propio monorrail)...

Está lleno de detalles, pero esto lo que consigue es que te mueras tú de ganas de irte corriendo a un parque de atracciones y dejar el juego colgado. Y ha llegado la hora de la verdad: *Theme Park* era mejor cuando salió hace cinco años y además nos enseñó que ponían demasiada sal a la comida para que la gente tuviese sed y comprase bebidas. ★★★

O si no...

Sim City 3000
Electronic Arts ★★★★
Menos gritos, pero más diáfano y con las cosas más claras.

Theme Park
Bullfrog ★★★★
La misma idea, pero hace algún tiempo. Era más subversivo.



Quest for Glory V: Dragon Fire

■ Editor: **Havas Interactive** ■ Desarrollador: **Yosemite Entertainment** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P166, 32 MB RAM. 350 MB libres en disco duro, CD-ROM 6x**

¿Cansado de los juegos de lucha? ¿Harto de los de carreras? ¿Empiezas a perder reflejos? ¿Qué tal un bonito juego de aventuras para variar?

■ En la introducción oirás: «El mundo necesita un héroe». ¿Te acordaste esta mañana de ponerte el traje de Superman?

Trajes aparte, lo que más vas a necesitar para jugar con *Quest for Glory V* es un cerebro. Esto es un juego de aventuras. Por si no tienes ni idea de qué van los juegos de aventuras: se trata de gastar montones de tiempo (que de otro modo emplearías delante del televisor) yendo por ahí, sin tener ni la más remota de lo que has de hacer y poniéndote de mal humor. Si tienes una remota idea de qué va el genero *aventuras* deberá bastarte con saber que esto es más de lo mismo: pueblerinos con sandalias, dragones, batallas, puzzles, etc.

El desarrollador, Yosemite Entertainment, se lo ha montado de miedo en lo referente a los gráficos. Los fondos de *Quest* están prerrenderizados en 3D y *salen* de la memoria a medida que los necesitas. Además, son muy bonitos. Este efecto, que se queda a medio camino de las 3D, es mucho mejor que las aburridas 2D de los juegos de aventuras tradicionales y aunque en algunos momentos sea un poco basto, a la hora de desplegar los decorados es más que creíble. Los personajes son en 3D y en tiempo real y aparte de su habitual mala pinta a la hora de subir escaleras, el resto es muy correcto y se mezcla muy bien con esos fondos de tan buena calidad.

¿La historia? De nuevo, nada remarcable. Lo mismo de siempre, como ya te hemos dicho: dragones, puebluchos, búsquedas sagradas... ¿Conversaciones? Te dan una lista de preguntas y algunas respuestas predefinidas que están en 3D y tienen mejor aspecto de lo habitual, pero hasta ahí llega la innovación.

En cualquier caso, si crees que la mayor parte de los juegos modernos son porquería y *dejà vus*, y te apetece algo más complicado que *Cars'n'Tits 4*, atrévete con *Quest for Glory V: Dragon Fire*. ★★★



X Games Pro Boarder

■ Editor: **EA Sports**
■ Desarrollador: **Radical Games**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: Sí ■ Jugadores: **1-8**
■ Requisitos: **P166, 32 MB RAM, 75 MB libres en disco duro, CD-ROM 8x**
■ Se recomienda: **155 MB libres en disco duro, tarjeta aceleradora 3D** ■ Extras: **Force Feedback, módem para jugar vía Internet y juego en red y en línea**

De EA Sports nos llega un juego de snowboard divertido como todos.

■ **La gente que tiene una PlayStation es del tipo de los que disfrutan con un juego de snowboard, sin embargo no se sabía a ciencia cierta qué acogida iba a dispensar el mundo PC a este producto de EA. Afortunadamente, X Games Pro Boarder tiene algunas gracias que han superado las reticencias de los compradores más conservadores.**

Para empezar, hay cinco eventos en los que participar, con ocho especialistas de nivel mundial dispuestos a intervenir en carreras llenas de acrobacias y a mostrar sus habilidades. Es en las piruetas donde tienes más oportunidades para demostrar que vales un potosí. Desde las más sencillas (giros y saltos) a aquéllas que requieren movimientos especializados, como el Superman Front Flip o el Indy McTwist. Con un poco de práctica serás capaz de alcanzar puntuaciones altas y de hacer estas cabriolas casi sin despeinarte. El motor 3D que hace funcionar *X Games* no es nada del otro mundo, pero gracias al modo en que los snowboarder «vuelan» sobre el borde del horizonte (con serio peligro de salirse de la órbita terrestre), el juego es tan hipnótico como los mejores simuladores que hay en la actualidad.

Cuando ganas en las cinco categorías, se ponen a tu disposición cinco más. Luego aparece el set final, que incluye el último escenario: el Freeride (circuito libre). En éste hay un paisaje montañoso perfectamente dibujado y puedes moverte por él a tu libre antojo mientras esquivas árboles y giras espectacularmente.

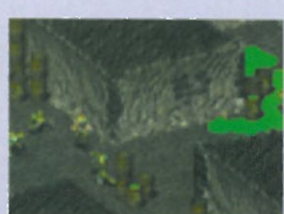
Acompañando todo el espectáculo, guitarras a todo trapo. La banda sonora es de alto nivel e incluye grupos como los Foo Fighters. De hecho, el recuerdo de la música perdura más que el del juego.

X Games Pro Boarder se centra más en la diversión de las acrobacias que en la competición y eso está muy bien. Lo malo es que te deja con una cierta sensación de «aquí falta algo». De hecho, esto parece ante todo un espectacular y divertido videoclip. ★★★

APOCALYPSE NOW

¿TE GUSTARÍA EMULAR A ADAN Y EVA? ¡EL PARAÍSO TERRENAL PARA TI SOLITO!





■ **Esto es la América postnuclear. Hay montones de vertidos tóxicos y las criaturas mutantes los manejan.**

Cara y Cruz

Cara
■ Épico, aunque detallado
■ RPG serio, pero con toques de humor
■ Los combates en turnos pueden ser divertidos

Cruz
■ Has de tener mucha paciencia...
■ ... y habilidad para ignorar la presentación

Fallout 2

■ Editor: **Interplay** ■ Desarrollador: **Black Isle Studios** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P133, 16 MB RAM, 86 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x** ■ Se recomienda: **P166**

Las situaciones extremas suelen ser útiles. Nada mejor que un viaje postnuclear para descubrir que un juego que a priori no parece muy interesante es de lo más entretenido.

Fallout 2 es el tipo de juego que no gustaría a tus padres. A no ser que sean de aquellos que disfrutaban con Dragones y Mazmorras. En ese caso, seguro que Fallout 2 ya ha llegado a tu casa transportado por un caballero a lomos de un corcel negro. En cualquier caso, hay que decir que Fallout 2 es un juego de rol hecho a la antigua.

Su aspecto anticuado no se debe tan sólo a la forzada perspectiva isonométrica y a los gráficos en mapa de bits (que te recuerdan por qué ya no hay nadie que haga juegos para la Amiga o el Commodore). Tampoco que la pantalla de estadísticas tenga más números que la lista del sorteo de la lotería influye. Es todo. El uso de métodos tradicionales es evidente en todos los aspectos de *Fallout 2*. La jugabilidad se centra en tu búsqueda del «Garden of Eden Creation Kit» (*kit de creación del Jardín del Edén*) en un paisaje postapocalíptico, cincuenta años después del *Fallout* original. Puedes ser el chico bueno o el malo y en el juego encontrarás una mezcla de exploración, conversaciones encriptadas y secuencias de batallas. Además, *Fallout* tiene la audacia de cambiar de acción en tiempo real a movimiento en turnos siempre que hay un enemigo a la vista.

Todo esto son rarezas que no te sorprenderán si has probado el *Fallout* original. Otrosí, hay mucha gente que le dio una oportunidad, a pesar de los fondos, y se ha convertido casi en un juego de culto. Lo más extraño es que aunque odies el juego original (en el que no había ni joystick ni 3D reales) es más que probable que caigas rendido a los pies de su secuela.

¿No te resulta sospechosa la gran cantidad de juegos de rol que circula por ahí, en todas las plataformas? ¿Sabes por qué? Esta fórmula tan simple, que implica el manejo por parte del jugador de algunas estadísticas, el sumergirse en el argumento, librar montones de combates, recoger pequeños objetos, etc., tiene algo de mágico después de todo. Ver los números variar a medida que tu *alter ego* en pantalla se carga otro montón de mutantes nucleares, es genial. Debido a la trama, que hace que nuestro protagonista se pasee de Las Vegas a San Francisco y otras localizaciones del oeste americano lleva su tiempo comprenderlo. *Fallout 2* se lo monta para recrear una experiencia épica como muy pocos juegos modernos.

Prueba *Fallout 2* y lo entenderás todo. Pero no dejes que te vean jugado con él. El ridículo podría ser espantoso. ★★★★

O si no...

Fallout
Interplay ★★★★
Mas de lo mismo y casi tan bueno como su secuela.

Final Fantasy VII
Sony ★★★★★
Brutal RPG con historia, hecho a la japonesa.



■ El modo de simulación facilita un mayor control y mayores posibilidades de pifiarla.

SUPER VELOZ

ACARICIA EL ASFALTO

Superbikes World Championship

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Milestone** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **P133, 16MB RAM, 144 MB de espacio en disco duro, tarjeta de gráficos, CD- ROM 4x** ■ Se recomienda: **P166, tarjeta aceleradora 3D Extras: joystick, volante, módem/LAN para jugar en la Red**

El equipo de la serie Screamer pierde un par de ruedas, pero gana mucho realismo en la orgía de velocidad sobre motos más solicitada hasta la fecha.

Por lo que respecta a los simuladores de carreras, el Screamer de Milestone dio la nota. Tenía poco en común con una carrera de verdad, ciertamente. Pero era genial. Screamer Rally aún coincidía menos con la realidad; sólo la recordaba por el realismo de las pistas. Pero, de todos modos, era aún más divertido que su predecesor. Superbikes World Championship es una simulación de carrera de motos de un tipo muy distinto, y no sólo porque las Hondas, Ducatis y Kawasakis,se hayan hecho con el protagonismo.

Ha sido necesaria una dura labor de obtención de licencias, con la aprobación oficial de todas las compañías y asociaciones representadas. Pero no estamos hablando tan sólo de los logos y las pistas. La seriedad de los planteamientos no es pura cosmética; ha permitido la creación de un juego que se puede comparar con cualquier otra carrera de motos para PC. Es lo más parecido que existe a una verdadera simulación de carreras de motos, incluso en el supuesto modo «arcade». Basta con cambiar al modo de simulación completo y potenciar al máximo el realismo del juego para que el reto se prolongue hasta el día que te lleguen los papeles de la jubilación.

Esta autenticidad afecta al juego en dos sentidos importantes. En primer lugar: si eres novato, es probable que tu frustración acabe traduciéndose en rechinar de dientes. Vas a ver lo difícil que es tomar una curva cuando sólo dos ruedas se interponen entre el piloto y la fuerza de la gravedad. La necesidad de pensar antes de actuar, y de emplear los frenos con sensatez, plantea un reto aún más formidable que el de *TOCA* y el de *Colin McCrae Rally*. Por fortuna, las irregularidades de la pista y el desgaste de los neumáticos tienen un segundo efecto: Que, una vez se alcanza cierto nivel de destreza, llega la verdadera diversión. Aprenderás a introducir sutiles modificaciones en las motos. Las carreras devendrán en reñidos duelos. Un derroche de imágenes hará que el deporte cobre espectacular vida. Las pistas alcanzan niveles pasmosos de detalle, pero las verdaderas estrellas del juego son los pilotos y sus máquinas. Al inclinarte para tomar una curva, el piloto —casi parece de carne y hueso— se ladeará en consonancia. Si cae, verás cómo se levanta y recoge la moto para volver a la acción. Si hasta en la sombra del aparato vemos girar los radios de las ruedas.

Es esta dedicación al detalle, junto con la posibilidad de competir con otros 30 pilotos, en solitario o en modo multijugador, lo que garantiza que *Superbikes World Championship* será rico en emociones. Después de esto, puede que las carreras sobre cuatro ruedas dejen de interesarte. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
- El paisaje parece tan sólido que te lo comerías. Ñam ñam.
- Motos y dificultad hechos a medida
- Verdadera simulación de una carrera de motos

Cruz
- Sin la tarjeta 3D, no impresiona tanto
- Demasiado difícil

O si no...

Motocross Madness
Microsoft ★★★
Una carrera de motos menos creíble, pero aún más salvaje

Moto Racer 2
Electronic Arts ★★★
Era lo definitivo en carreras de motos estilo arcade. Ya no lo es



■ Las supermotos brindan una variedad de puntos de vista, muy rápidos todos ellos



Tellurian Defence

■ Editor: **Psygnosis** ■ Desarrollador: **Psygnosis** ■ Precio: **No disponible** ■Disponible: **Sí** ■ Jugadores: 1-8 ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 7MB de espacio libre en disco, CD- ROM 4x, Win 95** ■ Se recomienda: **joystick, tarjeta aceleradora 3D, módem para jugar en la red**

Simulador de vuelo futurista subestándar, para el jugador de PC con menos discernimiento. Nada que ver con X-wing.

■ Tellurian Defence es uno de esos juegos que, si quedara alguna justicia en el mundo, se autodesintegrarían. Ah, sí, como primera frase de la reseña queda un poco desagradable. Pero, aferrándonos al principio de que «nada mejor que un amigo sincero», escribimos estas líneas con la esperanza de que Psygnosis no vuelva a mandarnos un juego como éste.

Tellurian Defence es una aportación no solicitada a un género ya gastado de por sí. LucasArts, Origin y Volition establecieron el estándar para simuladores de vuelo estilo ciencia-ficción con las series *X-wing* y *Wing Commander*, así como con el soberbio *Conflict Freespace*. Mas aquí llega el muy-macho de *Tellurian Defence*, en un intento de hacerse un lugar en este mundo. Pero lo único que demuestra es que *no* debería existir.

TD se entrega a la tarea de simular un conflicto sobre la superficie del planeta, no en el espacio exterior. Para ello, se necesitan colinas, montañas y áreas urbanas... Pese a todos sus fallos, *Rogue Squadron* nos las suministró con eficacia mucho mayor. Gracias a la afinidad que *TD* siente por la niebla, la mayor amenaza a la que tendrás que hacer frente es el peligro de estrellarte contra montañas grandes como el Everest que van apareciendo sin aviso previo. Si a esto añadimos que la conducción de la nave es bastante lenta, puedes empezar a imaginar la frustración que te aguarda. Quizá por ello, Psygnosis ha creado uno de los sistemas de disparo más generosos de la historia: basta con apretar el botón en cuanto aparece el OVNI. Los láseres y misiles hacen el resto por sí solos.

En el mejor de los casos, *Tellurian Defence* es olvidable. Los objetivos de la misión varían entre asalto, rescate y reconocimiento, y el argumento empieza bien, pero carece de toda originalidad. De hecho, recuerda bastante al antiguo *Sandwarriors* de Gremlin, el cual, aunque era mejor que este producto de Psygnosis, desapareció poco después de su aparición, hará unos dos años. Sin duda alguna, a *Tellurian Defence* le aguarda idéntico destino. ★



Deo Gratias

■ Editor: **Friendware**
■ Desarrollador: **Cryo Interactive**
■ Precio: **7.450 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-16**
■ Requisitos: **P133, 32MB RAM, DirectX 5, 2MB S-VGA, SoundBlaster o tarjeta de sonido compatible, CD-ROM de 6x, Win 95/98**
■ Se recomienda: **P166, 64MB RAM** ■ Extras: **Módem para multijugador (red para 16 jugadores, o hasta 1.000 jugadores a través de Internet)**

Deo Gratias te permite crear y gobernar tu propio universo. Aunque, a juzgar por las apariencias, ser un dios deja mucho que desear.

■ Primer día: *Deo Gratias* me emociona, me encanta hacer de Demiurgo. Creo y gobierno planetas y razas mientras me protejo contra las amenazas de los otros dioses.

Segundo día: descubro que soy un dios sin restricciones. El manual de instrucciones de *Deo Gratias* no es muy socorrido que digamos. Explica muy vagamente cómo convertirse en todopoderoso en un día.

Tercer día: lucho sin piedad, tal y como haría cualquier divinidad como Dios manda. Creo un planeta y una imagen para mí mismo, dotada de poderes tales como la habilidad de lanzar rayos. ¡Esto es divino!

Cuarto día: escojo una de las razas para convertirlos en los «Engendered Ones», me rinden culto y mientras su civilización se desarrolla debo tenerles contentos. Dicho y hecho.

Quinto día: dejaré pasar una eternidad para ver cómo evoluciona mi mundo. Escucho las peticiones de mis devotos y cuando es necesario llevo a cabo conjuros. Liquido en seguida a los herejes y a los ateos.

Sexto día: descubro que la interfaz es muy complicada y me dificulta el control del mundo. El juego falla y me deja colgado, conclusión: *Deo Gratias* necesita urgentemente algunos remiendos. ¡Menudo infierno!

Séptimo día: la frustración se apodera de mí. Desinstalo el juego y me doy un merecido descanso.

Es una verdadera lástima que *Deo Gratias* tenga algunos problemas. La idea de fondo vale la pena. Los gráficos desde donde controlas tu universo privado son buenos, con imágenes isométricas en 3D de las ciudades y del High Place. Se ha querido crear una atmósfera especial, con secuencias de vídeo y música teatral. Aun así, el sistema de control no funciona, no cuentas con los instrumentos necesarios para terminar el desafío sin problemas. En lugar de experimentar la omnipotencia divina se trata más bien de recrear la impotencia humana. ★★

CULEBREOS LETALES

VUELVEN LOS BOINAS VERDES DE PYRO STUDIOS



Commandos: Más allá del deber

■ Editor: **Proein/Eidos Interactive** ■ Desarrollador: **Pyro Studios** ■ Precio: 3.995 pesetas ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-6** ■ Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo SVGA con 2 MB de RAM compatible DirectX 6** ■ Se recomienda: **Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de vídeo SVGA con 4 MB de RAM compatible DirectX 6 n Multijugador: Hasta 6 jugadores en red local TCP/IP y a través de Internet mediante el servidor de juegos Mplayer**

Los comandos de Pyro Studios vuelven a arrastrarse por el lodo para conseguir acabar con la guerra cuanto antes. Los fabricantes de armas se tiran de los pelos.

Los boinas verdes de Pyro Studios vuelven a la carga con nuevas misiones y alguna que otra novedad. De hecho, se trata de un paquete de ampliación con ocho misiones que se puede jugar de forma independiente respecto a la primera parte. ¿De qué van las nuevas misiones? Bueno, aparte del sabotaje y la destrucción en masa, Commandos: Más allá del deber, tiene otros objetivos más sutiles tales como el secuestro de oficiales alemanes, robos varios y misiones heroicas, como rescatar del pelotón de fusilamiento a oficiales partisanos. Para llevar a cabo tales misiones, tus hombres deben arrastrarse por nuevos escenarios, más grandes, y ubicados en nuevos paisajes tanto urbanos como naturales. Si no has visitado nunca el zoo de Belgrado o la isla de Creta, ahora tienes la oportunidad de hacerlo. El resultado son nuevos gráficos de edificios, ruinas, animales, etc., que podrás contemplar desde la misma vista isométrica que su antecesor. Ocho misiones pueden parecer pocas, pero el truquillo reside en que tenemos



■ Ni se te ocurra zarandear la barca cuando el tirador esta apuntando. Es una broma de mal gusto y nociva para tu salud.

Cara
- Escenarios inmensos
- Nuevos elementos gráficos y objetivos
- Resulta adictivo aunque...

Cruz
- ... es demasiado rígido
- Curva de aprendizaje inexistente



■ Utilizar a los avestruces para despistar al enemigo no es muy buena idea. Probablemente acaben picoteándote el cráneo mientras los alemanes ejecutan al reo.

■ A veces los bultos que hay que sustraer son poco acarreables. No puedes acercar ningún vehículo ni utilizar un carrito de la compra.



que hablar de magnos escenarios plagados de alemanes dispuestos a dar la alarma al menor atisbo de nuestra presencia.

Cumplir con los objetivos encomendados lleva bastante tiempo y más si es tu primera experiencia con estos émulos de *Los doce del patíbulo*. Es imprescindible estudiar a fondo los movimientos de los centinelas para buscar la mejor manera de deshacerse de ellos.

A veces la táctica es acertada, aunque en otras ocasiones se trata de una cuestión de chiripa o de reflejos. *Commandos* es un juego de estrategia en tiempo real, pero sólo se aproxima a este género cuando te equivocas e intentas enmendar tu error de cálculo. Además, mantiene la misma rigidez de la primera parte, debido en gran medida a que el armamento y las características de cada integrante del equipo son limitadas. El resultado se traduce en escasa jugabilidad. A nuevos escenarios, nuevas tácticas. *Commandos* incorpora algunos elementos para hacer más llevadero el hecho de darse algún garbeo por esos escenarios atiborrados de alemanes. Entre las nuevas características de los personajes destaca la inclusión de elementos destinados a la distracción de los guardas. Puedes tirar piedras y paquetes de tabaco o utilizar elementos aturdidores, como los puños, el cloroformo o la cachiporra, para dejar fuera de combate a los enemigos con la finalidad de esposarlos y emplearlos como señuelos. También incorpora un rifle de largo alcance como novedad, pero resulta difícil emplearlo sin llamar la atención. Dos nuevos personajes saltan a la palestra: por un lado, un oficial partisano y, por otro, una fémina que desempeña el papel del contacto holandés y que te echará una mano en una de las misiones. Nada que ver, por cierto, con la Tania de *C&C Red Alert*, ya que las habilidades de Natasha (apodada «Lips») son más bien de medias y pintalabios.

El resultado es un paquete de ampliación en el que no se ha mejorado la jugabilidad con la incorporación de nuevos elementos. *Commandos* sigue siendo una excelente idea y además tiene calidad, pero le falta ir un poco más allá. Para acercarse al género de estrategia en tiempo real es necesario dotarlo de un mayor número de opciones para que el jugador pueda elegir la táctica y los hombres que va a emplear. Juegos parecidos, como el longevo *Syndicate Wars*, han conseguido aunar estas características. ★★★

O si no...
Syndicate Wars ★★★
Bullfrog/ Electronic Ars
Mafias y mafietas luchan por controlar el mundo. Las misiones son variadas y, antes de cada misión, puedes escoger los personajes y su armamento.



RAILROAD TYCOON 2

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Poptop Software** ■ Precio: **7.995** pesetas ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **8 e Internet** ■ Requisitos: **P133, 16MB RAM, 130 MB libres en disco duro, CD-ROM de 4x, tarjeta vídeo de capacidad 1024 x 768, Win 95.**

Presentamos la continuación del clásico de Sid Meier de hace casi diez años, del juego que permitía jugar a los trenes incluso a aquellos que no tenían una gran boardilla.

■ **A principios de los 90, Railroad Tycoon aparecía como un excelente juego de estrategia, tenías que construir una red de ferrocarril desde los cimientos. Se trataba de transportar la mercancía adecuada al lugar adecuado, controlando un imperio al estilo Great Western, y barriendo a los jugadores del ordenador. Railroad Tycoon II es fiel al guión original, pero con una buena dosis de novedades para sorprender a los amantes del género.**

En esta versión lo más importante es el dinero, con un nuevo mercado de valores digno de mención. La economía mundial evoluciona a lo largo del juego, en función de los 34 tipos de mercancías que debes transportar. El funcionamiento del ferrocarril se ha simplificado, ahora se basa en construir líneas y estaciones nuevas, dirigir trenes y organizar la carga. La señalización y los túneles han desaparecido (probablemente algunos entendidos estén llorando después de haber leído esto).

Pero no pasa nada, *RTII* tiene aún mucho juego que ofrecer, con excepcionales técnicas de inteligencia artificial y muchas opciones para escoger. Transcurre en escenarios de todo el mundo, en el período que va desde principios del 1800 hasta el año 2020. Si duras un poco en el juego, podrás probar más de 60 motores distintos: de vapor, diesel y eléctricos. También se incluye un juego militar. Y si te cansas de jugar contra el ordenador dispones del modo multijugador a través de Internet. Puedes diseñar tu propio nivel de dificultad, minimizando o eliminando los rasgos que menos te gusten. *RTII* ofrece un sistema de juego con pausas para jugar por turnos.

No importa el nivel de juego que elijas, ni si juegas por turnos o contrarreloj, el desafío es igual de gratificante. Más aún cuando te las veas con los legendarios personajes reales del mundo del ferrocarril que encarnan a tus enemigos. Es un juego hecho a medida para los especialistas del género. ★★★★★

ESCARABAJO

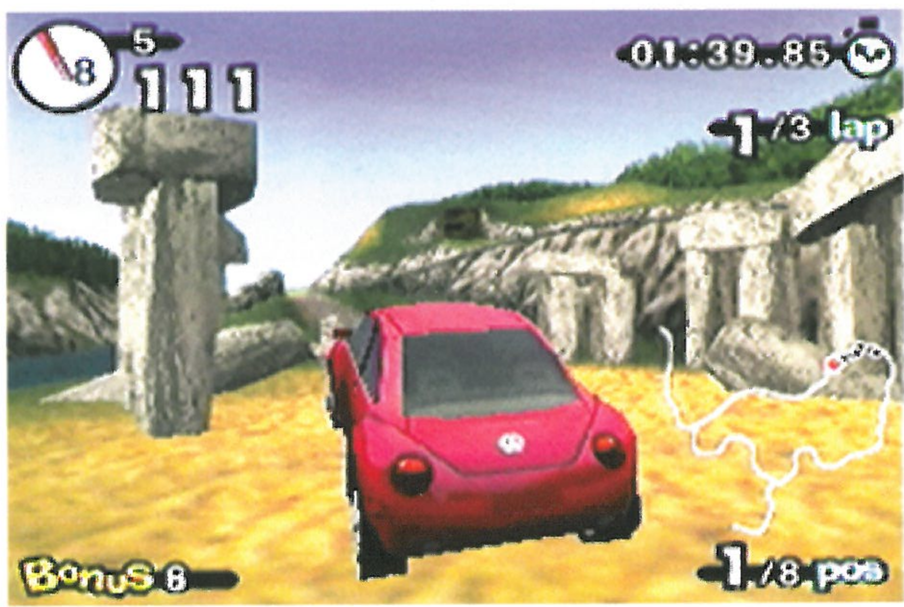
VE POR LA CARRETERA CON UN «HERBIE» RENOVADO







■ Lo que es evidente: no encontrarás a los Beatles en el juego. Pero sí aventuras. Y mucha carrera.



■ Está lleno de saltos descomunales. Es como conversar mientras botas sobre un colchón elástico.





Beetle Adventure Racing

■ **Editor:** Electronic Arts ■ **Desarrollador:** Paradigm
■ **Precio:** 9.990 pesetas ■ **Disponible:** Sí
■ **Jugadores:** 1-4 ■ **Extras:** Memory Pak, Rumble Pak, hasta cuatro mandos

Un nuevo juego de EA que, por muy increíble que parezca, no contiene la palabra FIFA en su título. Así que demos una vueltecita con él.

Aparte del hecho de estar presidido exclusivamente por coches «escarabajo», Beetle Adventure Racing es un juego de carreras corriente y moliente, de estilo arcade. Lo que es un poco fuera de lo normal es que está desarrollado por Paradigm, que es una compañía conocida hasta ahora por haber diseñado simuladores de combate complicados, destinados al ejército americano. También por ser autores de las excelentes maquetas de los aviones que aparecen en el inclasificable e inagotable Pilotwings 64. Además, tienen el mérito de ser únicos en crear un gran efecto de realismo mediante la programación de leyes de la física y la representación de detalles microscópicos, que dio como resultado el ejemplar F-1 World Grand Prix. En estos momentos, la compañía está trabajando en un simulador a gran escala del avión Harrier para la N64.

Lo que venimos a decir es que un juego de carreras *light*, de estilo arcade, no es su terreno habitual. Quizás alguno de los jefes decidió que sus empleados deberían divertirse un poco más. O quizás alguien metió alguna sustancia ilegal en la máquina de café. Quién sabe. Sea como fuere, *Beetle*



■ Los Nitros te dan una dosis de potencia que siempre va bien. Como es de suponer.

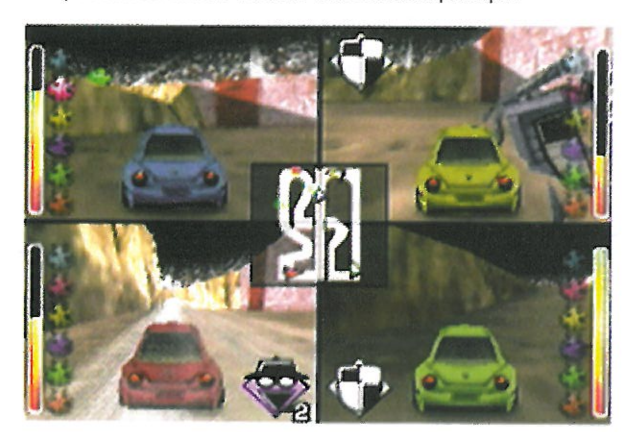
Adventure Racing no lleva el sello distintivo de la compañía, que es básicamente el de trasladar a la pantalla las leyes de la física de Newton.

Dejando de lado la cuestión de cómo sería en realidad conducir un «escarabajo» de la Volkswagen (seguramente nada del otro mundo), *Beetle Adventure Racing* es un buen ejemplo de un tipo de juego americano de carreras muy especial, que tendría como representantes a los recientes *Rush 2* de GT y *Top Gear Overdrive* de Snowblind. Todo el peso recae en saltos gigantescos, aumentos repentinos de velocidad mediante potenciadores Nitro, y la posibilidad de ir por miles de atajos diferentes que cada vez son más extraños. Se te pone en tus manos un modelo que sólo tiene una marcha (además, no hallarás ninguna razón para ir a menos de la velocidad máxima), y la movilidad de un iceberg enorme. Al dejarse el realismo en casa, a los de Paradigm parece que se les fue la olla.

Es casi imposible hacerte una curva sin pegártela contra el paisaje que bordea la pista, aun cuando ya dominas el nada complicado freno de mano. Agrégale a esto el tener que adelantar a los contrincantes cabezahuecas controlados por la consola, y nos encontramos con que *Beetle Adventure Racing* a veces se da contra la pared por negarse a ofrecer algo que se acerque mínimamente a un sistema de curvas basado en la habilidad y técnica del jugador. Al final, eso sí, las cosas mejoran algo, pues van apareciendo coches de más calidad a medida que progresas. Pero debes esperar mucho para llegar a tener en tus manos un trasto que requiera un mínimo de destreza.

El juego se basa en el típico sistema de progresión, que te obliga a clasificarte entre los tres primeros, con la acumulación de puntuación como requisito para pasar a la siguiente pista. Pero lo que diferencia *Beetle Adventure Racing* del resto es la parte de aventura que su título indica. Y su significado es la presencia de atajos.

Estas desviaciones de la ruta principal se encuentran esparcidas por todos lados del recorrido, y a menudo requieren que hagas un acto de fe al decidirte por ellas. En uno de los casos es literalmente así, ya que el atajo consiste en una carretera resbaladiza que termina en un salto por los aires y un choque contra una lámina de hielo. Atraviesas esta última y vas a parar a un túnel helado. Lo que sorprende es que sólo un porcentaje muy bajo de los atajos te proporcionan una ventaja. La mayoría de las veces ir por ellos te supondrá perder una o dos posiciones cuando vuelvas a la carretera principal.



Lo único que realmente te puede motivar a tomarlos, pues, es tu deseo de coleccionar cajas numeradas, que se hallan diseminadas por los recorridos en sitios de difícil acceso (sobre todo las verás en dichos atajos). La idea consiste en que si te llevas por delante una de estas cajas, ganas los puntos que hay marcados en ella. Estos puntos te sirven para comprar «continues» y otras delicias al final de cada carrera. Con frecuencia, te encontrarás con que ésta es la única manera de poder avanzar en el juego, y es que no es fácil llegar al podio.

Es un sistema poco satisfactorio, en especial cuando te das cuenta de que los coches de la consola van siempre por la misma ruta en cada carrera. Peor que eso, los ves siempre colocados a la misma distancia entre ellos. Esto significa que no hace falta auténtica destreza para adelantarlos, pues basta con estimar la distancia que hay entre ellos y asegurarte que al llegar a la última vuelta estés por lo menos en cuarta posición.

Cara y Cruz

Cara
- ■ Lleno de detalles
- ■ Tropecientos atajos
- ■ Gráficamente precioso

Cruz
- ■ Pésima maniobrabilidad
- ■ Contrincantes robóticos
- ■ Demasiado rígido

LO QUE DIFERENCIA *BEETLE ADVENTURE RACING* DEL RESTO ES LA PARTE DE AVENTURA QUE SU TÍTULO INDICA

Es verdad que los recorridos son gráficamente preciosos, y están llenos de detalles. Pero hasta en esto Paradigm ha caído en los tópicos de siempre: el recorrido de bosque, el recorrido del desierto, el recorrido sobre hielo, etc. Para colmo, el juego tiene los peores márgenes que hayamos visto nunca, que no sólo ocupan la parte superior e inferior, sino que se encuentran también en los lados de la pantalla.

Así que *Beetle Adventure Racing* no es nada del otro jueves. Hurgar por los atajos de cada recorrido para ver qué hay es siempre una proposición interesante, y hay un par de modos multijugador que no están mal. Lo malo está en que los buenos momentos que tiene este juego son pocos y se encuentran a grandes intervalos unos de otros. ★★★



Rush 2
GT Interactive ★★★★
Más atajos, saltos mucho más grandes y control del coche igual de malo. Pero diversión a montones

Top Gear Overdrive
THE ★★★
Gráficos Expansion Pak, gran dificultad y, una vez más, muchos atajos



■ Beetle Adventure Racing también tiene un recorrido sobre hielo (izquierda). El recorrido de la ciudad es sin duda el mejor (abajo).





■ Todos los coches son «escarabajos» de la Volkswagen. Todos sin excepción. No está mal, ¿verdad?



■ ¿De quién son esos ojos? Si no andamos muy equivocados, pertenecen al legendario Hamon Dill. Je, je.

FORMULA SECRETA

DIVERSIÓN EN LA PISTA SIN PUBLICIDAD TABAQUERA



■ La vista desde dentro de la cabina no es la manera más fácil de jugar a ser Michael Schumacher. Las manos fantasmagóricas tienen su gracia.

Cara y Cruz

Cara
■ Rápido y fluido
■ Fácil de pillarle el truquillo
■ Un montón de opciones

Cruz
■ Paisaje borroso
Colores muy básicos
No tiene licencia oficial





■ Una vista alejada es la mejor manera de apreciar la velocidad infernal de Racing Simulation.

Racing Simulation Monaco Grand Prix

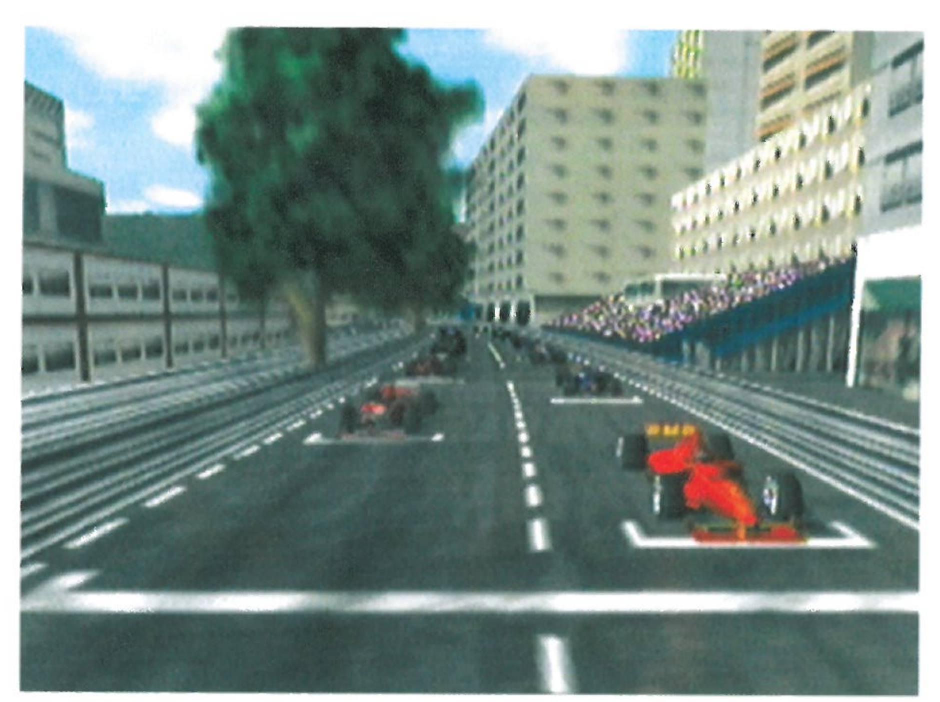
■ Editor: **Ubi Soft** ■ Desarrollador: **Ubisoft**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Rumble Pak**
■ Otros formatos: **PlayStation**

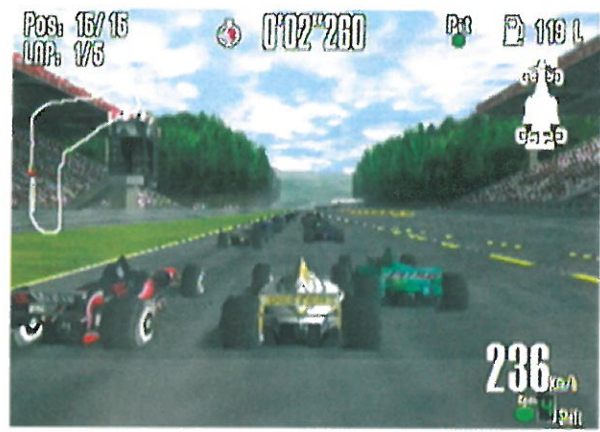
¿Puede un juego de Fórmula Uno tener éxito sin la necesidad de contar con los nombres de conocidos equipos y estrellas multimillonarias? Ubi Soft sabe que sí.

En el mundo real la Fórmula Uno es un puro juego de intereses económicos. El equipo que pueda ofrecer más dinero a los técnicos y a los mecánicos tiende a quedar en primer o segundo puesto en la mayoría de las carreras (esto si los pilotos no crean una avalancha de coches al pegársela en una curva). También en el caso de los videojuegos de Fórmula Uno el dinero significa poder.

La licencia para poder utilizar los equipos y pilotos actuales cuesta tal cantidad de dinero que hoy día sólo se lo puede permitir una compañía como Electronic Arts (y, efectivamente, ha sido este gigante americano de los juegos de deporte electrónico quien se ha llevado los derechos exclusivos para PC y consola). Así, las otras compañías que estén interesadas en lanzar un juego de F1 se ven ante tres posibilidades: Primeramente, pueden optar por utilizar los datos que eran vigentes hace un par de años; esto es lo que decidió hacer Paradigm al crear su aclamado *F-1 World Grand Prix*. La segunda posibilidad es buscar la manera de que, legalmente, no se les pueda imputar nada, al utilizar los nombres actuales pero ligeramente alterados (¿recordáis a Hamon Dill de *F1 Pole Position*, que pretende ser el piloto real Damon Hill?). Y por último pueden optar por lo que ha hecho Ubisoft con *Racing Simulation*, que es simplemente pasar de toda esa parafernalia entorno a la Fórmula Uno y concentrarse en crear un simulador de carreras de primera. Y este simulador no es oficialmente de Fórmula Uno, pero da la casualidad de que está protagonizado por 22 coches alargados y puntiagudos, y que las formas de las 17 pistas situadas en lugares exóticos del planeta nos resultan un poco familiares.

Así que, ¿qué pasa cuando conviertes un anuncio de tabaco sobre ruedas que corre a 300km/h en un coche anónimo? ¿Qué pasa cuando ya no tienes pilotos que ganan un pastón







■ **Lo siento mucho, pero sin los anuncios de tabaco esto se parece tanto a Mónaco como a Cuenca.**

y salen con top models? ¿Pierde este deporte parte de su interés? La respuesta es… quizás. Tal vez al juego le falta algo de *glamour*. Sin embargo, esto no le resta nada a la experiencia Grand Prix.

Racing Simulation es la continuación del juego ultrarrealista para PC del año pasado, con la eliminación de muchos elementos complicados de manejar que daban más realismo al simulador. Queda así un juego rápido de carreras que es simple de manejo pero donde es muy difícil ganar. Elige un coche, teclea tu nombre, y ya estás listo para salir a la pista a entrenar. Si estás empeñado en saber en profundidad cómo funciona tu coche, puedes verlo por dentro mediante la pantalla de opciones. Así sabrás los efectos que tendrá cada pequeño elemento que alteres. Es un detalle muy acertado, que convierte el asunto de retocar elementos según el circuito en algo mucho menos complicado que en otros juegos parecidos. El control sí cambia considerablemente cuando alteras según qué cosas (sobre todo los alerones y los neumáticos), adaptándose a los diferentes estilos de conducción. Si estás habituado a *Mario Kart*, tal vez preferirás ligereza y rapidez de control. Pero si eres un entusiasta de *F-1 WGP*, te sentirás más a gusto con un control de más peso.

Una vez ya hayas dado con una configuración que no te haga salirte de la pista cada dos por tres —o, por una cuestión de pereza, hayas escogido la configuración que tienes al inicio— *Racing Simulation* es un as en lo que a velocidad se refiere. La aceleración es impresionante: cuando tu indicador marca 300km/h pocos segundos después de haber iniciado la carrera te lo puedes creer de verdad. Esta sensación de velocidad se agudiza por el hecho de que los coches de la consola tienden a ir en grupo, de forma que tienes que hacer unas maniobras a toda máquina para adelantarlos que te ponen los pelos de punta.

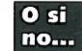
Cuando ya tengas confianza suficiente para hacer una carrera sin la ayuda de la consola para las cosas intricadas, como el cambio de marcha, *Racing Simulation* se parecerá menos a un juego arcade y más al juego para PC de donde nació. Intentarlo con una serie completa de carreras en dificultad máxima supera las capacidades de la mayoría de jugadores, pero va bien saber que existe esta posibilidad. Sin duda, a Ubisoft no se le puede acusar de no ofrecer un buen reto para todo jugador, incluidos los veteranos de la Fórmula Uno.

LA ACELERACIÓN ES IMPRESIONANTE: CUANDO TU INDICADOR MARCA 300KM/H POCOS SEGUNDOS DESPUÉS DE HABER INICIADO LA CARRERA, TE LO PUEDES CREER DE VERDAD

Racing Simulation tiene, todo hay que decirlo, algún fallo que, por pequeño que sea, hace que no llegue a superar a *F-1 WGP*. Conducir por un través utilizando la cámara de dentro de la cabina en *F1WGP*, que vibra y se mueve cada vez que el coche da con una curva, sigue siendo la vivencia más emocionante que te puede ofrecer un juego de carreras para la N64. *Racing Simulation* no contiene ninguna cosa que lo supere, excepto quizás la velocidad gráfica y la facilidad de manejo.

Si eres un fan de la F1 es probable que ya tengas *F1WGP*, así que sólo te faltará comprar *Racing Simulation*. Si tienes que escoger entre comprar uno de los dos, y no te asustan los controles súper complicados, *F1WGP* gana por los pelos.

★★★★



O si no...

F1 World Grand Prix
Nintendo ★★★★★
El juego oficial de la Paradigm tiene más profundidad, realismo y parafernalia. Pero el manejo es demasiado complicado

V-Rally 99
Infogrames ★★★★
Si lo prefieres polvoriento y fuera de pista, éste es el simulador por el que tienes que apostar



■ **Modo de repetición de jugada. Pero la versión de F-1 WGP está en la pole position.**







■ **Racing Simulation supera por los pelos a F-1 WGP en cuanto a configuración del coche: es más fácil de ver lo que haces y el efecto que tendrá**

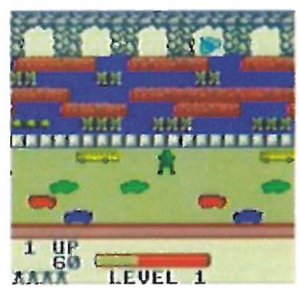
GAME BOY COLOR

PLACERES DE BOLSILLO

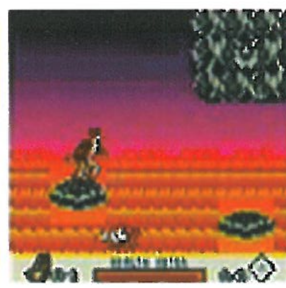
¿YA SABES DÓNDE METER TODO ESTO? EN LA GAME BOY, CÓMO NO

Supón que metemos dentro de la misma habitación a Angelica Rugrat, Bugs Bunny, Michael Jordan y una rana en celo. ¿Qué puede salir de ahí? Unas críticas exaltadas. Te contamos nuestra experiencia tras haber buceado en los abismos del entretenimiento correspondientes a este mes.











Bugs Bunny Crazy Castles 3

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Kemco**
- Jugadores: **1**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Extras: **Compatible con B&W**

Ahora podrás disfrutar de nuevo con un plataformas basado en los personajes de Warner Bros.

Lo estupendo de este plataformas con los personajes de Warner Bros. es la supresión del botón Saltar. En su lugar, un minúsculo Bugs Bunny se pega un paseíllo por dos o tres escenarios de varios niveles, que abarcan toda la pantalla, tratando de evitar al pato Lucas en su búsqueda de las llaves que han de abrirle la salida. Así se llega a una redefinición simpática (aunque se recurra a un estilo pasado de moda) de la clásica partida donde hay que saltar sobre la cabeza del malo. Para ir superando los 60 niveles del juego, hay que trepar por escaleras de mano, dejarse engullir por los desagües y aprender las pautas de movimiento de un reparto estelar de personajes (como por ejemplo, El Coyote, o Elmer el Cazador), espoleado por la creciente dificultad de unos escenarios cada vez más complejos. La manera en que se introducen los nuevos elementos (escopetas de aire comprimido para disparar contra el enemigo, martillos para destruir obstáculos) te obligará a replantearte una y otra vez tus estrategias. Y, aunque tienes que empezar de nuevo cada vez que te maten, dispones de un Continue y de un sistema de contraseña que te ayudarán a llegar al final. Casi todos los plataformas de Game Boy, exceptuando los mejores, son bastante sencillos y repetitivos. Pero, en este caso, la simplicidad es más aceptable, porque los juegos del viejo estilo evita-enemigos-y-encuentra-objetos sorprenden por su capacidad para enganchar. Seguro que te divertirías más con Warioland II, pero de todos modos esto es un juego inocente, de buena calidad, que además cuenta con un *bonus* de la mofeta Pepe le Pew. ★★★

Frogger

- Editor: **Take 2**
- Desarrollador: **Morning Star Multimedia**
- Precio: **5.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Compatible con Game Boy**

Han llegado a Game Boy los viejos juegos de la máquina del bar. Para pasárselo rana.

Lo más notable de este juego, cuyo esplendor supera al de *Pac Man* (1981), es el escandaloso episodio de comercio carnal entre anfibios que, vaya usted a saber por qué, habíamos tenido olvidado durante los últimos 18 años. Hay que saltar sobre los lomos de una señora rana que encontramos sentada al extremo de un tronco flotante para conseguir puntos extra. Qué, ¿te sientes realizado? ¡Ajjj! Además, también tienes que pasar por una carretera concurrida y por el caparazón de varias tortugas antes de poder gozar del revolcón con la señorita de las patas membranosas. Luego, basta con que pegues algunos saltos extra hasta la orilla. Y vuelta a empezar. Este juego, al igual que *Breakout* y *Centipede*, sólo puede llamar la atención de nostálgicos empedernidos, despistados que no tocan un videojuego desde la época de los *Galaxians*, y mentes inocentonas. En realidad, *Frogger* no tiene ningún defecto. El empleo del color es efectivo; la música, alegre; y siempre cabe la posibilidad de realizar partidas entre dos al viejo estilo: turnándoos. Pero, a estas alturas, es difícil entusiasmarse con un juego que se resuelve al primer intento (al primer intento de llegar a la otra orilla). Si te queda corriente en la batería, puedes agotarla con el modo replay, cuyo máximo interés radica en la posibilidad de ver coches más rápidos, e incluso —se rumorea— algún cocodrilo. Como último recurso, siempre puedes disfrutar del erotismo entre anfibios. ★★

NBA Jam 99

- Editor: **Acclaim**
- Desarrolador: **Torus Games**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Jugadores: **1**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Compatible con B&W**

Ale-jop-y-jop-y-jop

Si no gozas con el espectáculo de unos hombres muy altos arrojando pelotas a la canasta, dudamos que puedas comprender el éxito de *NBA Jam*. Y sin embargo, esta serie se ha mantenido desde los tiempos de Mega Drive y SNES, aunque sus inverosímiles jugadas de arcade/baloncesto ignoren las reglas más elementales del deporte y se conviertan a menudo en desafortunadas exhibiciones de potencia. Pero, como no tienes que esforzarte por trazar estrategias ofensivas ni defensivas, ni otra preocupación que pulsar el botón «Saltar» cuando estés cerca de la canasta —para que se active uno de los 110 posibles lanzamientos y la pelota desaparezca por el extremo superior de la pantalla—, tal vez este juego te interese más que el baloncesto propiamente dicho. Por desgracia, la incesante acción ofensiva y defensiva del deporte original se convierte en un tipo de juego mucho más directo. Basta con encender el turbo para cargarse toda oposición. Marcar es una acción casi automática y la defensa no parece efectiva. Sin embargo, cabe admirar la atención puesta en los detalles. Los datos de los equipos y jugadores de la NBA figuran en pantalla. Puedes jugar una temporada completa, con 28 partidos, conservando lo que te interese. También cuentas con opciones que te permiten variar entre un juego algo excéntrico y verdaderas partidas de arcade a toda potencia. Resumiendo: Este juego está dirigido a los fans del baloncesto y a los desarrolladores de juegos de deportes (normalmente lastimosos) para Game Boy. ★★★

Pitfall: Beyond the Jungle

- Editor: **Interplay**
- Desarrollador: **Crave Entertainments**
- Jugadores: **1**
- Precio: **6.490 pesetas**
- Extras: **Compatible con B&W**

¿Pitfall Harry? Disculpe, ¿nos conocemos de algo?

Mientras Europa, a principios de los 80, se divertía con los plataformas de Miner Willy y Technician Ted, los estadounidenses jugaban con Pitfall Harry, un personaje al estilo de Indiana Jones, armado con un pico. Tras su razonable reaparición el año pasado en PlayStation, parece estar cumpliendo sus obligaciones contractuales con esta versión GBC. Se ha seguido el ejemplo de *Gex: Enter the Gecko*: Se han abandonado los excesos de tanto polígono en movimiento que estorbaban en el original y se ha recurrido a un estilo de juego que muy a menudo se echa de menos en el catálogo de Game Boy: El plataformas en 2D. Tienes que moverte de izquierda a derecha por cuatro amplios niveles y lograr que Harry salte zanjas, mate escorpiones a golpe de pico y surque el vacío agarrado a una cuerda (cómo no). Aunque este juego no ofrezca nada nuevo, sus niveles de dificultad te golpean cada vez con mayor fuerza. Tu ego de jugador tiene que estar dispuesto a sufrir en una serie de saltos superprecisos. El más ligero resbalón significa la muerte, y los puntos de reinicio no te permiten seguir adelante como si nada. Te hundirás hasta las rodillas y gritarás en tu impotencia; una vez más, te habrá faltado un milímetro para alcanzar la siguiente plataforma. Una vez más. Aparte de la destreza que exigen las plataformas, Pitfall tiene poco más que ofrecer. Y cuando hayas tenido que empezar por 50ª vez, tu dedo se moverá inconscientemente hacia el interruptor. ★★

Rugrats The Movie

- Editor: **THQ**
- Desarrollador: **Creaciones**
- Jugadores: **1**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Compatible con B&W**

Una manera simpática de adaptar una película. ¿Es mejor que aquella parodia en PlayStation?

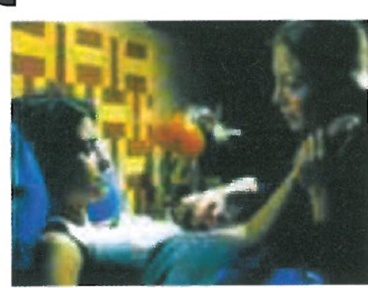
Quizá no habíamos tenido un motivo tan convincente para levantarnos temprano el sábado por la mañana desde que nos hartamos de los Transformers. Pero, con todo, este juego GB Rugrats tiene un no sé qué monótono. El experimentado propietario de la cajita de diversión Nintendo no se sorprenderá al ver que *Rugrats* sólo es un plataformas, y no, por decir algo, una nueva versión de *Quake*. Pero tal vez te cures de tu cinismo al valorar los esfuerzos que se han invertido para adaptar a esos tipejos a una pantalla tan pequeña. Además, la presentación es impecable: letra a mano vacilante, reproducción decente de la música original. El encanto infantil no se pierde al empezar a jugar. Las imágenes son cálidas. El juego derrocha belleza gráfica, el empleo del color es excelente. Y los niños protagonistas —un buen trabajo de animación— te guían por bonitos niveles en tu búsqueda de Dil, el nuevo hermanito de Tommy. Este juego es un plataformas tradicional, con un número prefijado de objetos que tienes que recoger en cada uno de los niveles antes de poder pasar al siguiente. También se produce una acertada variación entre niveles (desde una sala de hospital hasta un bosque) y el nivel del juego se mantiene constante... Al menos, hasta que te toca pilotar el Reptar por un río.
Podemos decir, en definitiva, que *Rugrats* garantiza un rato de diversión a los niños de todas las edades... aunque se echa en falta algo de imaginación. ★★★

Film del mes

VIVA LA MADRE QUE LO...







Todo sobre mi madre

■ Director: **Pedro Almodóvar**
■ Intérpretes: **Cecilia Roth, Marisa Paredes, Antonia Sanjuan, Penélope Cruz**

Emocionante, divertida, creíble, refrescante. La mejor película de Almodóvar hasta la fecha.

■ **Mujeres al borde de un ataque de nervios fue una de las películas más importantes de la historia del cine español y supuso el reconocimiento masivo del talento de Pedro Almodóvar. Hasta entonces, sus películas habían sido personales, mejores (las más) o peores, pero minoritarias. Con la turbadora historia de Carmen Maura, el contestador automático, el gazpacho y el revival sesentero de Julieta Serrano, alcanzó el estrellato mundial.**

A partir de ese momento, cada una de sus películas ha sido un acontecimiento. Y en la mayoría de los casos una pequeña decepción. Todo el mundo esperaba comedias de Almodóvar, pero él insistía en hacer melodramas, con toques de comedia, por supuesto, pero melodramas. Quién sabe si la protagonista de *La flor de mi secreto* (una autora de novelas rosa de éxito a la que sólo *salen* historias truculentas) no era más que un reflejo de su creador.

Por otro lado, el director parecía obsesionado por la dirección artística de sus películas. El vestuario, los decorados, la música, las localizaciones ganaban la partida, en algunos casos, al trabajo de los actores o al guión. Pedro Almodóvar es un creador, no un mero realizador, y como tal controla todos los aspectos de sus obras. En sus últimas películas era fácil hallar puntos débiles. En *Todo sobre mi madre* no.

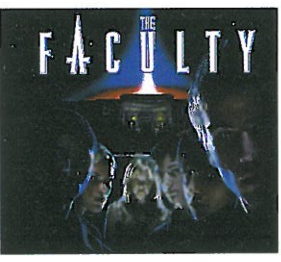
Ni uno. El guión es impecable. Los actores están excelentes. Visualmente es riquísima. Su trabajo como director, irreprochable. Es un drama. Y punto. Hay algunos chistes, pero es que en la vida siempre, siempre, hay algún motivo para reír y para mantener la esperanza. *Todo sobre mi madre* es la prueba, pese a la desasosegante última frase de la película.

Como ya sabrás, la película cuenta la historia de una madre que acaba de perder a su hijo y va en búsqueda del padre para saldar las cuentas con su pasado. Para ello tendrá que trasladarse a Barcelona. Este cambio de localización, esta *infidelidad* a Madrid, como ha dicho el propio director, es una de las claves (y de los hallazgos) de la película.

Vamos a caer en el tópico a la hora de hablar de los actores. Todos ellos son excepcionales, pero hay que mencionar el trabajo de Antonia Sanjuan, *La Agrado*. No es la primera vez que Almodóvar recurre a una actriz para dar vida a un transexual: ya lo hizo en *La ley del* deseo con Carmen Maura, pero en aquel caso, ella era una estrella y su personaje era más *serio*. Antonia Sanjuan es una actriz de teatro casi desconocida (hasta ahora) que acaba comiéndose la película. Uno de los mejores personajes de la carrera de Almodóvar.

Todo sobre mi madre es maravillosa, casi perfecta. No esperes la explicación al casi, es una licencia narrativa. No te la pierdas. Te reirás y llorarás en medida pareja. ★★★★★

M. Carmen Sánchez



The Faculty

■ Director: **Robert Rodríguez**
■ Intérpretes: **Jordana Brewster, Josh Hartnett, Clea Duvall, Laura Harris.**

■ Suspense y comedia es lo que nos presenta Robert Rodriguez en su cuarta película (cinco si incluimos *Four Rooms*) con guión de Kevin Williamson, responsable de la saga *Scream*. En Harrington High los profesores están sufriendo cambios en su personalidad y seis de sus alumnos, de personalidades totalmente distintas, serán los encargados de descubrir qué está sucediendo.

Arropados por una atractiva banda sonora, unos magníficos efectos sonoros y especiales, y una cámara trepidante, los estudiantes, de entre los que sobresalen Elijah Wood y Clea Duvall, tendrán que enfrentarse a lo no-humano. Este homenaje a *La invasión de los ladrones de cuerpos* derrocha ironía e invita a la reflexión, por lo que se sitúa muy por encima del aluvión de *teen thrillers* que se están estrenando. No perderse los magníficos diez primeros minutos de metraje. ★★★ **Jaume**

Vídeo

SPECIES II

EE.UU., 1998
■ **Director: Peter Medak**

■ Ya se sabe que segundas partes nunca fueron buenas, lugar común que sin duda se cumple en *Species II*. Aunque, cabe reconocer como el verdadero mérito de la película su tentativa de desencallar el cine de ciencia ficción, eclipsado por los eternos referentes, utilizando el erotismo no sólo como un arma taquillera.

Una expedición con destino a Marte, la pérdida de conexión con Houston y la recogida de algo más que muestras marcianas, serán los pretextos para una puesta en escena que tiene mucho de testosterona descontrolada y poco de emocionante. Ya que los ingredientes de la secuela se reducen a un sofrito de sexo y mucho tomate. El cuerpo del film lo pone Eve (Natasha Henstridge), clon humanizado de la Sil original. Lástima que su papel se reduzca a una exhibición de carnes. El justiciero a sueldo (Press Lennox) y la doctora Laura Baker (Marg Helgenberger) repiten protagonismo, en el intento de acabar con el plan de procreación alienígena que amenaza la seguridad nacional. Así se sirve la segunda parte de la saga, condimentada por la habitual dosis de patriotismo y liderazgo espacial de las recientes producciones que nos llegan del planeta americano. ★★ **Isabel Graupera**

PHANTOMS

EE.UU., 1998
■ **Director: Peter Medak** Joe Chappelle

■ A simple vista, la adaptación cinematográfica de la novela de Dean Koontz parece una recopilación de los mejores momentos de *Expediente X*. Episodios sobre ovnis seguidos de los de espiritismo tienen cabida en la serie, pero no para una sola película que pretende combinar en hora y media todas las teorías sobre el mal habidas y por haber. Los primeros treinta minutos transcurren a ritmo trepidante, adentrando al espectador en lo que parece ser una exxhibición del mejor cine de terror. La llegada de dos hermanas a un pueblo de aspecto deshabitado y su encuentro con el ama de llaves muerta en extrañas circunstancias, se plantea de lo más prometedor para el despliegue acostumbrado de recursos y efectos especiales, pero acaba por convertirse en un decepcionante ir y venir en diferentes direcciones ajenas al género.

Los personajes no pasan de ser esbozos sin ninguna profundidad psicológica, lo que resta fuerza y credibilidad a ciertas escenas. Una pena, porque se podría sacar más partido de actores como Ben Affleck (sheriff Hammond), Peter O'Toole (Timothy Flyte), o las caras conocidas de *Scream*, Liev Schreiber (Stu) y Rose McGowan (Lisa Pailey). ★★ **I. G.**

NADA EN LA NEVERA

ESPANA., 1998
■ **Director: Álcaro fernandez Armero**

■ Si *Nada en la nevera* se hubiera rodado con *algo en los camerinos*, es decir, con buenos actores, se salvaría de la quema. María Esteve, hija de Marisol y novia del director, de momento no ha demostrado que la interpretación sea lo suyo. A su lado, Coque Malla, harto de hacer de Coque Malla en cada papel que se le ofrece, transmite su hastío crónico en esta nueva entrega.

El guión, propio de una comedia de enredo, no está del todo mal, y tiene cierta gracia. Pero el director, Álvaro Fernández Armero, se rinde a los pies de su homólogo norteamericano Kevin Smith, y no puede evitar plagiar algunas escenas de la excelente *Persiguiendo a Amy* (1997). Es el caso de la escena de la discusión entre el personaje de Coque Malla, Número Uno (un dibujante de cómics) y su mejor amigo, porque el primero se confiesa muy enamorado de una chica (María Esteve). En suma, una película discreta y poco original. ★★ **I. G.**

CRIMEN PERFECTO

EE.UU., 1998
■ **Director: Andrew davis**

■ No existe el crimen perfecto, aquella fórmula magistral que permite deshacerse del cónyuge para disfrutar de una cuenta de varios ceros en Suiza. No funciona porque siempre hay algo que se escapa. Esta fue la herencia que dejó Hitchcock y que ha sido convertida en *remake* de libre interpretación y de irregular reparto. Un papel a la medida de Michael Douglas (Steven Taylor) que contrasta con una mediocre interpretación de Gwyneth Paltrow (Emily Bartford), ni de lejos el relevo de Grace Kelly, actriz protagonista en la primera versión. Para cerrar el triángulo amoroso, un postizo amante encarnado por Viggo Mortensen (David Shaw).

Andrew Davis apuesta, como tantos otros realizadores de Hollywood, por versionar un clásico de autor para llenar el vacío creativo que, con contadas excepciones, caracteriza el cine americano de la última década, salvando. Pero para que esta obra no caiga en el olvido, sus creadores se esmeran en diferenciarla de la primera versión, confundiendo al público con la ambigua moral de sus personajes. Es en este propósito donde la película cumple con las expectativas generadas en torno a un publicitado *thriller*. ★★★

Album del mes

VACAS SAGRADAS



The Middle Of Nowhere

■ **Mule variations**
■ **Tom Waits**
■ Sello: **Epitaph**

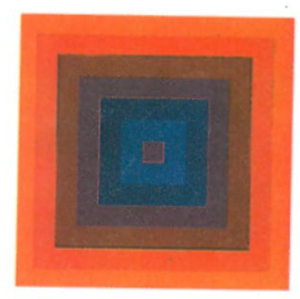
Seis años después de su magnífico Black Rider, el Bukowski de la música —y el cine— nos ofrece un nuevo álbum de estudio. Y aunque la espera ha sido larga, ha valido la pena. No es de extrañar, porque Waits es como los buenos vinos o el bourbon con el que va curtiendo su voz: mejora con los años y está ya en ese punto en el que resulta casi imposible descorchar una botella sin morirse del gusto. Así es su nueva entrega, un conjunto de paladar exquisito desde la primera hasta la última nota, desde la primera hasta la última palabra de su decadente poesía.

Pese a haber cambiado de discográfica en favor de Epitaph —sello de punk californiano—, sigue siendo el mismo y nos ofrece un resumen de todos sus registros —intimista al piano, canciones oscuras y perturbadoras, percusiones que marcan el ritmo de corazones desgarrados, temas de cabaret…—, pero con más blues que nunca.

El disco ha sido grabado en una granja y eso se nota en el dejo rural que desprenden algunos cortes (donde se pueden oír desde cantos de gallos hasta el «lamento» de una vaca). Y es que en este disco no sólo las vacas se lamentan, sino que lo hace el alma humana a través de esas historias profundas contadas con la sencillez de quien las ha vivido en sus propias carnes y con una sensibilidad especial marca de la casa capaz de provocar
cuchilladas en el corazón de quien las escuche.

Un disco imprescindible para todos los fans de Waits que sigue la brecha a abierta por *Bone machine* en cuanto a experimentación sonora y que cuenta con colaboraciones de lujo como Primus o la armónica de Charlie Musselwhite.

★★★★ **Xavi Lezcano**



Fantastic Plastic Machine

■ **Luxury**
■ Sello: **Bungalow**

■ Con *Luxury* FPM nos lleva de viaje a su particular universo. Se trata de un puzzle sonoro donde el *hip-hop* se da la mano con la *bossa-nova*, donde el *drum'n'bass* hace el amor con la *lounge music*, donde el pop art de los sesenta, con sus fiestas y su música, se fusionan con el techno y donde las BSO de espías cohabitan con la música latina. Todos estos elementos parecen imposibles de combinar, pero este orondo nipón consigue dar coherencia al conjunto, sin renunciar al hedonismo y el desenfado que le son tan característicos.

El primer trabajo de FPM se iniciaba con toda una declaración de principios: "Esto es actitud recicladora". Sin embargo, pese a tomar prestados sonidos antiguos, *Luxury* es completamente moderno gracias a que combina los elementos con una visión muy particular. Su versión en clave *space-bossa* del clásico de Eurithmics "There must be an angel" es una experiencia sonora alucinante.

En resumen, un disco elegante, divertido, sensual, cosmopolita, retromoderno y japonés. Delicioso.

★★★★ X. L.

Coque Malla

■ **Soy un astronauta más**
■ Sello: **Sony**

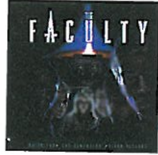
■ El eterno adolescente del cine y el pop españoles se ha dejado bigote, ha acabado con Los Ronaldos y ha publicado su primer disco en solitario. Si alguien se había preguntado alguna vez cómo podía sonar Coque Malla a solas, ahora tiene la respuesta. Su primer disco sigue la línea de la anterior banda, disuelta en 1997, pero con las influencias de David Bowie y Bob Dylan. «*Bowie es lo que más he escuchado últimamente*», reconoce el propio Malla.

Soy un astronauta más es un compendio de canciones rock y pop con algunos toques de *funk*. Con tantos años de músico profesional a sus espaldas, su primer álbum tendría que haber sido impecable. Y no lo es. Si uno se paga el disco de su bolsillo para no tener que lidiar con las discográficas, hay que trabajar más duro y todo queda en tus manos, desde la composición de los temas hasta la selección de los músicos. Por esta razón, la independencia artística a veces se traduce en menor calidad final. Es el caso de *Soy un astronauta más*, que suena bastante plano, como cantado sin ganas, con una voz cansina, con unas guitarras limpias pero vacías, medios tiempos desanimados, melodías previsibles, pocas sorpresas sonoras…

★★ **Lluís Burillo**

Varios Artistas

■ **B.S.O: The Faculty**
■ Sello: **Columbia**



■ Empieza a ser norma que el estreno de películas orientadas al público joven vaya acompañado del lanzamiento de una banda sonora rebosante de música «alternativa». Es un negocio redondo que ya nos ha ofrecido piedras preciosas como *Judgement night*. Siguiendo la estela de *Scream*, la B.S.O de la nueva película de Robert Rodríguez contiene diversas versiones y temas de grupos de moda.

Entre las versiones cabe destacar dos temas de "The wall" de Pink Floyd interpretados por Class of '99, grupo formado por músicos de gran calibre como Tom Morello (Rage Against The Machine), Layne Staley (Alice in Chains) o Stephen Perkins (Jane's addiction). Otras versiones pueblan el CD con desigual fortuna: Soul Asylum acierta con "School's Out", de Alice Cooper, mientras que Creed y Shawn Collins naufragan versionando a Cooper y Bowie respectivamente.

La indolencia de Garbage, los sonidos electrónicos de Stabbing Westwardy y el punk de D-Generation o The Offspring sirven de contrapunto a esta adrenalítica B.S.O. ★★ X.L

George Michael

■ **Ladies & Gentlemen: The Very Best of George Michael**
■ Sello: **Epic**

■ ¿Existe estrella del rock más deseada entre el público de ambos sexos que George Michael? Desde que en 1980 fundó el dúo *Wham!*, su trayectoria ha estado marcada por el escándalo por motivos extramusicales. Los éxitos más rutilantes de su biografía musical aparecen ahora compilados en un doble CD de irónico título. Destacan temas ineludibles como *Father Figure, I want your sex, Freedom*, o el novísimo *Outside*, amén de algunos duetos «memorables» con Elton John o Astrud Gilberto. Se trata de un recopilatorio interesante, pero también lo son los trabajos originales que se editaron en 1988 y 1996, *Faith* y *Older*, respectivamente.

Además de retocarse la perilla, George Michael compone casi todos sus temas, toca casi todos sus instrumentos y también puede producir sus discos. ¿Algún reproche? Claro, pero no ahora, *my darling*.

★★★ L. B

Sugar Ray

■ **14:59**
■ Sello: **Atlantic**



■ Sugar Ray arrollaron en USA con su hit "Fly" y fueron tildados de grupo de moda sin futuro. En respuesta a los críticos, han titulado "14:59" a su nuevo trabajo, indicando que les queda todavía un segundo de los 15 minutos de gloria a los que, según Andy Warhol, todo el mundo tiene derecho.

Aparte de sentido del humor, Sugar Ray quieren demostrar que son una banda tan buena como la que más, y en su empeño han facturado un disco muy variado estilísticamente. Así, esta entrega se inicia con un tema que roza el *trash* y oficia de anfitriona de sonidos punk, hip-hop, ritmos jamaicanos… Todo con un toque muy pop, muy de balada de California.

Entre los diversos cortes destaca el single a lo Sublime "Every morning" o una versión rutinaria del "Abracadabra" de la Steve Miller Band. La lástima es que los temas son demasiado fáciles y menos frescos que sus trabajos anteriores. De todas maneras, seguro que 14:59 se convierte en uno de los discos del verano. ★★ X. L.

Los Enemigos

■ **Nada**
■ Sello: **Chewaka/Virgin**

■ El nuevo CD de Los Enemigos es toda una perla. No sería extraño que no conocieras a este trío madrileño de inagotable energía, pues no aparecen en los 40 Principales ni en el Canal +. ¿O sí? Sea como fuere, Josele Santiago y los suyos vuelven a la carga con una docena de temas nuevos bien cargados de poesía existencialista de los suburbios de Madrid. Las letras hablan de historias de perdedores, de bajezas humanas, del lado oscuro del capitalismo, siempre con toques de humor negro. Unas guitarras muy bien trabajadas (grabación y mezclas excelentes) dan el respaldo afilado y agresivo a los citados textos, duros como piedras. En la línea de su antiguo trabajo *Tras el último no va nadie* (1994), *Nada* es el mejor álbum de este grupo hasta el momento, y por ello resulta absolutamente recomendable.

No te pienses que Los Enemigos *sólo* son una banda de desgarbados melenudos amantes del rock duro; empieza escuchando su primer trabajo, *Ferpectamente* (1986), y ya verás como la contundencia puede combinar muy bien con la suavidad y el buen gusto.

★★★★ L. B

Necesitas al menos tres horas para descubrir si un juego merece la pena o no. Cuenta los juegos que hay en esta guía de compras y verás la de horas que te hemos ahorrado. Reconoce que no te lo mereces...

PlayStation Top 20

1. Ridge Racer Type 4
Sony
8.490 ptas.
Un arcade de carreras prodigioso. Cuenta con la mejor música *house* de un juego de consolas, es compatible con la Pocketstation, y puedes escoger entre 8 nuevas pistas. ★★★★★

2. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está toscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
★★★

3. Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★★

4. Need for Speed Road Challenge
EA Sports
7.990 ptas.
Cuenta con muchas formas de prolongarlo, tiene gráficos maravillosos y hace sentir realmente la velocidad. El modo para dos jugadores lo hace brillar frente a sus competidores, pero, igual que ellos, va a la zaga de Gran Turismo.
★★★★

5. Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

6. Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Tiene cuatro personajes jugables, y compatibilidad con Dual Shok

7. Crash Bandicoot 2
Sony
3.490 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras va corriendo por la pantalla recogiendo manzanas y evitando a los tipos malos. La linealidad y escasa dificultad de los niveles no ayudan para nada.
★★★

8. Resident Evil 2
Virgin
8.990 ptas.
El argumento sólido y terrorífico de *Resident Evil* está hecho para atraparte, por su riqueza y ritmo trepidante. Las virtudes de este juego lo colocan decididamente entre los clásicos de los videojuegos.
★★★★★

9. Tekken 3
Sony
8.490 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha.
★★★★★

10. Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat 'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
★★★★★

11. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos esta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

12. Colin McRae Rally
Sony
8.490 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

13. FIFA 99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

14. Crash Bandicoot 3
Sony
7.490 ptas.
Este juego de veloces traslados en busca de objetos vale la pena no sólo por la ambientación en mundos envolventes sino por la innumerables desafíos que encuentras a cada paso.
★★★★

15. Final Fantasy VII
Sony
7.990 ptas.
Inolvidable. Es el mejor juego de rol para PlayStation nunca habido, desde cualquier punto de vista. Sus gráficos son excepcionales y las búsquedas se desarrollan con implacable nitidez.
★★★★★

16. Bust-A-Move 4
NSC
6.990 ptas
Es sin lugar a dudas el mejor de la serie. Posee cientos de detalles que compensan satisfactoriamente la falta de originalidad e incrementan la diversión.
★★★★★

17. Cool Boarders 2
Sony
4.000 ptas.
Olvídate de la primera versión. Esta vez la aventura dejará contentos tanto a los amantes del snowboard como a los fanáticos de las carreras. Puede no ser una maravilla pero sí un paso adelante.
★★★

18. Viva Football
Virgin
6.990 ptas.
Utiliza un interesante sistema de estado, de manera que gozarás de un control completo después de un poco de práctica. Pero es condenadamente rápido, y tanto los porteros como el sistema de control son horrorosos.
★★★

19. V-Rally
Infogrames
4.990 ptas.
En esta excelente simulación de rally incluso quedarte en la pista parece difícil, pero la adición del Dual Shock y de otro coche hacen de este relanzamiento una compra sensata.
★★★★

20. Time Crisis
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Battle Arena Toshinden
Sony
Precio no disponible
El primer *beat 'em up* de PlayStation tiene pinta de estar pasado, pero es un juego de lucha entretenido aunque limitado. Vale la pena teniendo en cuenta el precio irrisorio que pagarás por él.
★★★

Bloody Roar
Hudson
Precio no disponible
Le faltan movimientos, pero los que tiene son rápidos y ágiles. Los luchadores se pueden transformar en bestias feroces.
★★★

Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
★★★

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat 'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
★★★★

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un *beat 'em* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores, la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie.
★★★

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos *Street Figher* y un *Street Fighter Alpha* retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene *Tekken*.
★★★

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor *beat 'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★★

Vs
THQ
8.490 ptas.
Se diferencia de otros juegos por la inclusión de una gran variedad de luchadores con estilos propios y distintivos, pero está bastante mal conseguido. A veces dudas sobre si has golpeado o has fallado.
★★★

WCW Nitro
THQ
8.990 ptas.
Unos controles para partirse de risa e interacción cero. Estos chiflados en bañador no te despertarán ninguno de tus instintos ocultos.
★★

WCW/nWo Thunder
Proein
8.490 ptas.
Un wrestling soporífero. Es lento y no responde bien. Un bodrio total.
★

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia. Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

Carreras

Destruction Derby 2
Sony
3.490 ptas.
Una estupenda secuela de carreras. Tus oponentes se divierten aplastándose en tu trasero y llegar a la meta sin que tu coche se caiga a pedazos es toda una hazaña. Mejorando los fallos del original, esta secuela es rápida, incluye pistas bien diseñadas, y ofrece más choques que tu PC normal.
★★★★★

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima.
★★

Gran Turismo
Sony
7.490 ptas.
Probablemente, el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados, añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

Micro Machines v3
Codemasters
4490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.
★★★★★

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor *NFS* hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como absurdo.
★★

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista
y un manejo terrible.
★★

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Este es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
★★★

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer *run 'em up* te parecerá que vas a pie. Muy lento.
★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo mas explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout
Psygnosis
Precio no disponible
El juego que hizo de PSX la consola que todo el mundo quería, con una banda sonora que ayuda a que te enganches al juego, pero con unas asquerosas naves enemigas que te demuestran que debes ser perseverante si quieres tener éxito. Tu recompensa es la oportunidad de competir por clásicas pistas de neón a una velocidad increíble.
★★★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

Actua Golf 3
Gremlin
7.990 ptas.
Buenos golpes, ocho circuitos, toda una variedad de torneos tanto en los modos para un jugador como en el multijugador, y unos decorados encantadores. No ofrece nada nuevo, pero su habilidad y los maravillosos comentarios de Peter Alli lo dejan en muy buena posición.
★★★★

Actua Soccer 3
Gremlin
7.990 ptas.
Agradablemente difícil y de gráficos muy fluidos. Un juego que discurre como una defensa brasileña bien compenetrada. Le falla la animación en ocasiones, pero sigue siendo una buena continuación, aunque no muy mejorada.
★★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria, es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Dodgem Arena
Project Two
8.990 ptas.
Una lucha por recoger discos y dispararlos a áreas flotantes. Rápido, pero aburrido.
★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente.
★★★★

Michael Owen's World League Soccer '99
Proein
8.490 ptas.
Ooh, qué mala pinta tiene este juego. Con todo, es muy difícil que le encuentres más fallos a *WLS '99* en cualquier otra dirección, ya que cuando juegas te parece estar soñando. Los mejores detalles de fútbol han sido recreados con el "maravilloso chico de Liverpool" en un papel estelar, y los controles intuitivos, los combos sexies y el nivel de dificultad realista hacen de éste un buen programa.
★★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela, con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
★★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Te pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

Plataformas

Akuji The Heartless
Proein
8.490 ptas.
Un mediocre juego al estilo *Tomb Raider* en el que tienes que accionar palancas y saltar desde los salientes. Está lleno de brujería gráfica, con puzzles inspirados en la magia negra, pero es simple hasta el aburrimiento.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a *Mario 64* pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Fighting Force
Proein
Precio no disponible
Intenta recrear el estilo de los *beat 'em up* de estilo scroll de los años '80. Tiene una buena gama de movimientos y la posibilidad de utilizar elementos del paisaje como armas, pero sufre el inconveniente de ofrecerte siempre básicamente lo mismo en cada nivel.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de *Mario*, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tienes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con *bonus* pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico *Flashback*. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D *Earthworm Jim*. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
★★★★

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot'em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un *shoot 'em up* con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types*. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
★★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a *Command & Conquer*, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y

conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Discworld 2
Psygnosis
Precio no disponible
Este juego sufre la falta de trama y de reto pero sus personajes son divertidos.
★★★★

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un libro de pasatiempos.
★

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1. Resident Evil 2
Virgin
6500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

2. Commandos: Más Allá del Deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

3. Superbike World Championship
EA
5.990 ptas.
Es posible que te guste más de lo que creas al principio. Quizá a nosotros también.
★★★

4. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

5. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real y de impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

6. Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral: la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

7. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple, la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

8. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento de un ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes lo confrontan. Los ambientados gráficos son sorprendentes, lo mismo que la modelación, pero son muy grandes respecto del tamaño de los personajes y la cámara deja mucho que desear.
★★★★

9. X-Wing Alliance
LucasArts
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en *La Guerra de las Galaxias*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos monojugador y multijugador, y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

10. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de railes. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

11. Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

12. Command & Conquer: Ultimatum
EA
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia. Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.

13. RollerCoaster Tycoon
7.995 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.

14. V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original.
★★★★★

15. Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

16. TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

17. FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

18. Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
★★★★

19. King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

20. NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

También a la venta...

Civilization: Call to Power
Activision
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, el construir ciudades y ganar guerras se da de manera muy detallada, y requiere planificación intensiva.
★★★★★

Tellurian Defence
Psygnosis
Precio no disponible
Tiroteo intergaláctico en primera persona. Desgraciadamente, este producto es uno de esos que se perderán en el olvido colectivo de la humanidad.
★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

DethKarz
Infogrames
6.990 ptas.
Son cuatro mundos y doce circuitos, diseñados en el más puro estilo montañas rusas, y con toneladas de armamento. Lo único es que resbala mucho, y esto eleva la dificultad enormemente.
★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano.
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerle de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

X Games Pro Boarder
EA Sports
Precio no disponible
Los gráficos no es que sean ninguna maravilla, pero hay suficientes movimientos de todo tipo que te mantendrán entretenido. Hay que decir que el modo multijugador no les salió demasiado bien.
★★★

Actua Tennis
Gremlin
Precio no disponible
Lleno de bellos movimientos y tablas de estadísticas de todo tipo, este juego sacrifica en nombre de la imagen el control direccional, que es lo que realmente hubieras querido tener en un juego de estas características.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Heretic II
Activision
7.995 ptas.
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Darklight Conflict
EA Classics
Precio no disponible
Conviértete en un combatiente Repton y lucha contra los Ovons. Este es un juego de disparos más bien *light*, que tiene unos

controles bastante intuitivos y unos efectos de explosión satisfactorios.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Shadow Warrior
Proein
Precio no disponible
Fracaso en primera persona. *Gore* gratuito y dificultad exagerada.
★

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de *Sim City*, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedicale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
★★★★

Cannon Fodder
Editor no disponible
Precio no disponible
Un juego de estrategia en tiempo real a escala reducida. Los controles permiten que el desplazamiento de tus hombres por el campo de batalla de la primera guerra mundial sea una cuestión intuitiva, pero no por eso fácil. A la vez se ve algo anticuado.
★★★

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
★★★★★

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

UFO: Enemy Unknown
Editor no disponible
Precio no disponible
Pon a prueba tu cerebro con este juego cargado de alienígenas. Combate por turnos de la mano de los mismos que inventaron los clásicos para Spectrum *Chaos* y *Rebelstar*. A primera vista no atrae, pero la trama es compleja y los controles están muy bien.
★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Editor no disponible
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
★★★★

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos, aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
EIDOS
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
★★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Solo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, *TIE Fighter* y *X-Wing vs TIE Fighter*, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars*, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos «dementes» *made in USA* (*Rush 2*, *TGO*). Es muy agradable visualmente, y poco realista, lo que no le resta nada.
★★★★

2. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Tráete tu propio controlador
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí permite reírse con los amigos durante un buen rato.
★★★★

3. FIFA 99
9.490 ptas.
Deportes EA
Balones de marca
Por desgracia, EA ha echado a perder el abigarrado sello oficial. Controles lentos, visuales forzados y decepcionante simplicidad. Ésos son sus principales fallos. Mejor que te compres el *ISS*.
★★★

4. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este *shoot'em up* es un poco monótono.
★★★

5. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra «Miyamoto» tiene que añadir al instante: «Ha creado otra obra maestra». Ésa es la norma. Este RPG para plataforma, al mantener todos los rasgos de *Zelda* e integrarlos en una bella realización en 3D, justifica por sí solo la compra de una N64. Los vagabundeos, los diálogos, los combates y las secuencias han pasado por incesantes ajustes y retoques hasta alcanzar la perfección.
★★★★★

6. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
La caza del dinosaurio
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

7. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

8. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con *Goldeneye*. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

9. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

10. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas.
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables, y plantea numerosos retos.
★★★★

11. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los *frames* es peligrosamente baja.
★★★

12. F1 World Grand Prix
Nintendo
5.990 ptas.
Se parece a la vida real: Los coches, los pilotos, los circuitos y toda la parafernalia son de verdad. Tanto el corredor arcade como el auténtico fan de Fórmula 1 disfrutarán de este juego. Para redondearlo, disponen de una opción para dos jugadores.
★★★★★

13. F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes, el manejo, fantástico, y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

14. Rush 2
GT Interactive
9.990 ptas.
Si amabas el primero, amarás el segundo; si lo odiabas, las cosas seguirán igual. *Rush 2* intenta mezclar las cualidades de *DKR* y *TGR* y sólo logra reproducir las ventajas y desventajas de su primera versión.
★★★

15. International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

16. Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

17. 1080° Snowboarding
Nintendo
8.990 ptas.
Carreras en la nieve
Una estupenda gama de modos, un montón de trucos, y gran cantidad de tablas y recorridos. Controles bonitos, magníficos replays y retos adecuados.
★★★★★

18. Diddy Kong Racing
Nintendo
8.990 ptas.
Un juego de carreras complejo e imaginativo para el jugador individual, con gráficos soberbios y retos a granel. La opción multijugador, sin embargo, es más aburrida que el aburrimiento. También está sobrecargado de personajes «entrañables».
★★★★★

19. Chamaleon Twist 2
Infogrames
9.490 ptas.
Los gráficos han mejorado, pero es defectuoso por su corta duración y por la dificultad de maniobra. A fin de cuentas, es una continuación de los problemas del primero.
★★★

20. NBA Courtside
Nintendo
5.990 ptas.
Baloncesto, pero del bueno
Sí, podemos considerarlo el *Madden* de los juegos de baloncesto, porque dispone de un sistema de control de fácil manejo, y el juego se desarrolla adecuadamente. Pero, ¿quién diablos es Kobe Bryant?
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny*.
★★★

Dual Heroes
Hudson
9.990 ptas.
Aburrido combate entre robots
Una buena dotación de jugadas, pero no le plantea ningún reto al jugador en solitario.
★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos, una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Mario Kart 64
Nintendo
9.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en plataformas.
★★★★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica: el juego es demasiado fácil, los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos, basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Bates de lo más realista
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol: jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Pantaloncitos de tenis
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de fútbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de *Quarterback Club*, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D, una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *La guerra de las galaxias* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados visuales; pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, e implican asombrosamente al jugador. La carencia de una opción multijugador produce cierta decepción, pero a los fans de *La guerra de las galaxias* no les va a importar.
★★★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 ptas.
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Wetrix
Ocean
8.990 ptas.
Se parece a *Tetris*, mucho más que *Tetrisphere*. Al principio es dificilísimo, pero, si insistes, al final acabarás comprendiendo la táctica, que en el fondo es sencilla (aunque algo limitada). Una vez más, caerás en las garras de una adicción. Como ocurrió con el *Tetris*.
★★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Este es el juego que, junto con *Mario 64*, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Zelda DX
Nintendo
5.990 ptas.
Resuelve puzzles con tu elfo favorito. Una trama convincente, gráficos hermosos (con gran cantidad de secuencias) y una historia que implica al jugador a la manera de *FFVII*. Es extraordinariamente difícil y cuenta con una amplia gama de retos interesantes. ¿Es posible que *Zelda* no tenga ningún defecto?
★★★★★

2. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Ha llegado el archienemigo de Mario. Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

3. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

4. Bugs y Lola Bunny: Operación Zanahorias
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

5. Game & Watch Gallery 2
Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus visuales a todo color con personajes de *Mario*.
★★★★

6 Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

7. Donkey Kong Land II: Diddy's Quest
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES al pequeño mando manual de color gris. El resultado es satisfactorio. Los visuales obligan a forzar un poco la vista, pero los controles y secretos, por sí solos, permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

8. Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★

9. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. Sólo te harás una idea clara de su elevada calidad gráfica cuando veas como salpican barro los coches al salirse de la pista. A esto hay que añadir la fuerte impresión de velocidad que provoca: es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★★

10. All Star Tennis
Ubi Soft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un *fight'em up* decepcionante. Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas.
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aún cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.
★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. *Super Mario* sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro *Tetris* de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

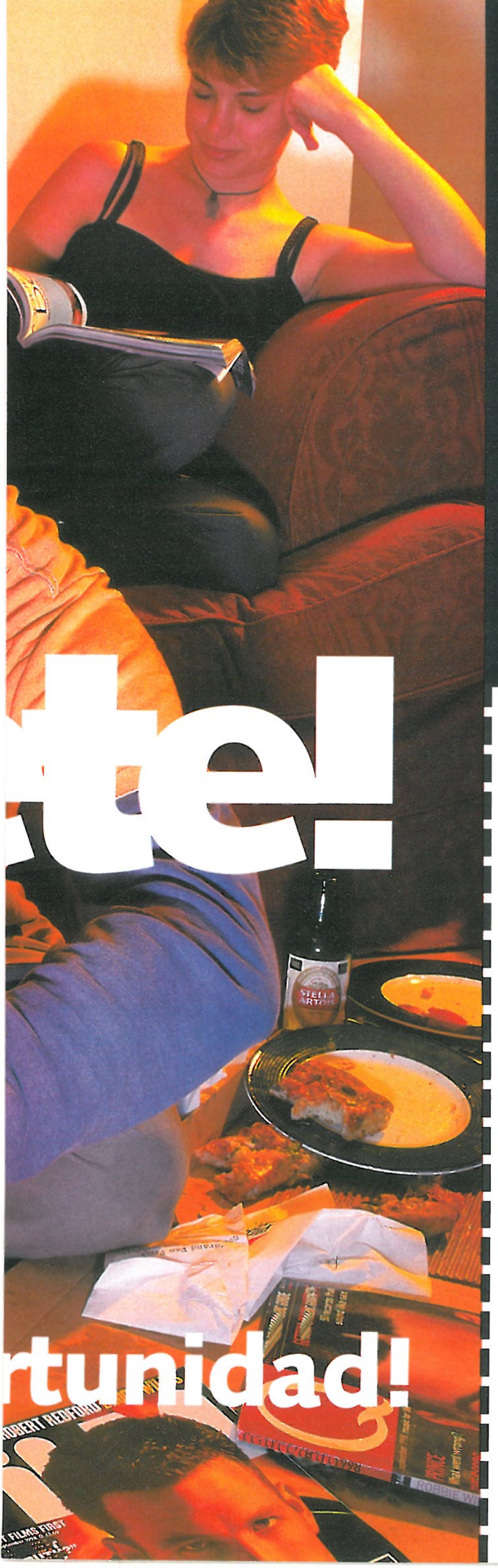
Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto. Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Game & Watch Gallery
Nintendo
4.990 ptas.
Cuatro juegos en uno. Esta oferta contiene los juegos Fire, Manhole, Octopus y Oil Panic. Los cuatro son muy sencillos, pero, ¿acaso los juegos de dirección manual originales no eran siempre un poco cutres?
★★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★


MC
¡Suscríbe
¡No dejes pasar esta opo
METAL GEAR
NINTENDO 64



Suscripciones

TOP Suscríbete a JUEGOS

¡Ahórrate una pasta ! (¡Y un disgusto!)

Ni el encantamiento más poderoso de Aramis Fuster podría evitarlo. El fin del mundo está cerca. Por suerte, el gran cataclismo no te pillará desprevenido: hace 15 años empezaste a escarbar el suelo de tu cuarto con una cucharilla. Ahora tienes un refugio antinuclear del tamaño de un estadio, y provisiones para los 50 años siguientes a la gran mascletá.

Sólo te queda una cosa por hacer: suscribirte a Top Juegos, la única revista de videojuegos que llegará puntualmente a tu buzón mientras el mundo exterior se consume en el fuego radiactivo.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas. Resto del mundo: 6.685 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°:................

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

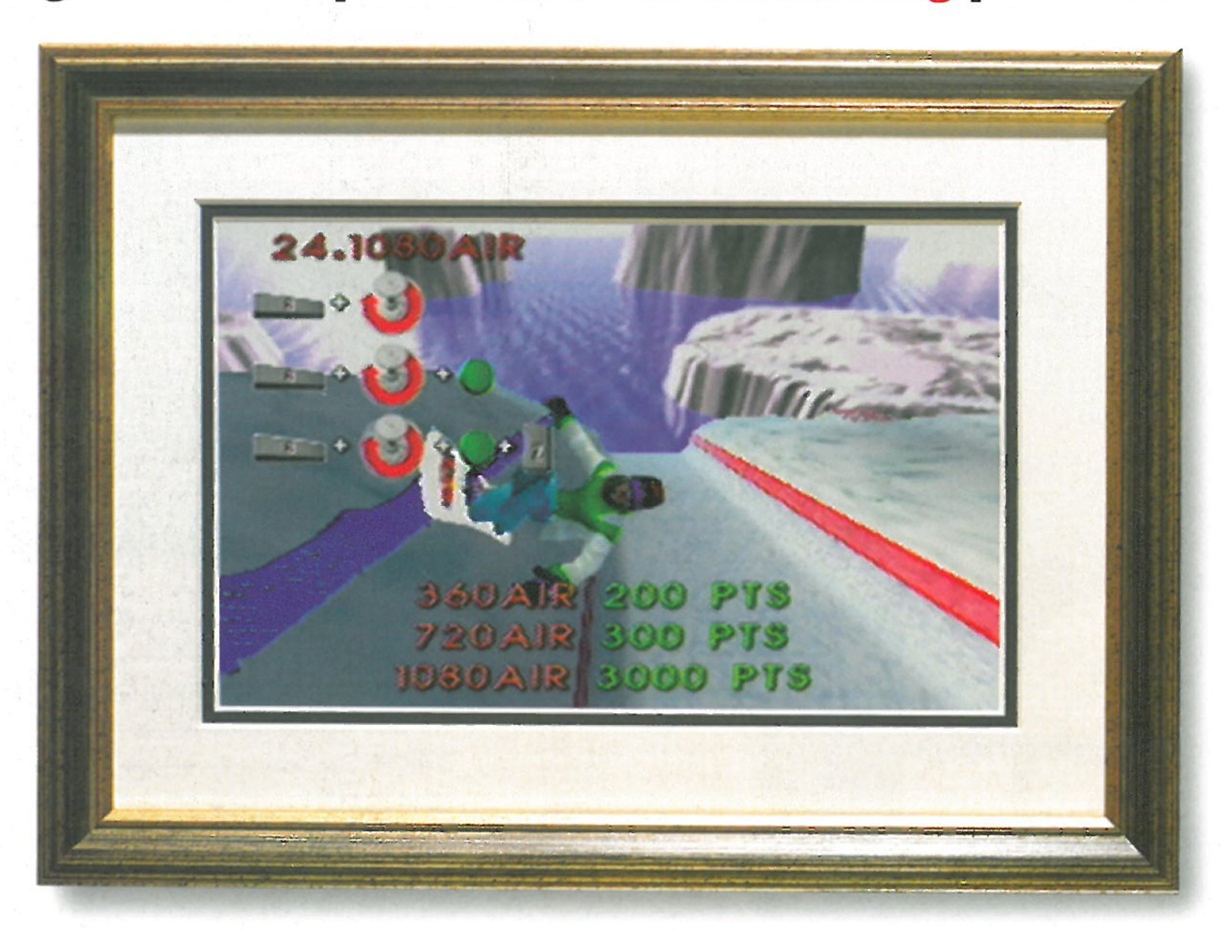
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

El corazón en un puño

¡Salta!, salta conmigo

¿Quieres guerra? Pues prueba 1080º Snowboarding para Nintendo 64.



Piensa por un momento en tu infancia. Qué bien se vivía, ¿verdad? Sentadito en el suelo con tus juguetes, pasándotelo pipa. Si había que salir por ahí, papá y mamá preparaban toda tu ropita y tus juguetes y te metían en el coche. Podías ayudar a papá a conducir relajado, preguntando «¿Falta mucho?» cada quince segundos, o bien podías dedicarte a dormir si te aburrías. Fueras donde fueras, todo era gratis para ti y si luego no te gustaba podías patalear, llorar o hacerte el enfermo... ¡Qué tiempos aquellos!

Pero ahora la vida es más complicada. Ahora tienes que preocuparte por las facturas y las relaciones sentimentales y la colada y la pasta... y tienes que ser tú quien se acuerde de pillar un jersey antes de salir de casa por si refresca más tarde. Encima te has enterado de que los reyes magos eran tus padres y ya no esperas tanto de la vida. Te has vuelto un poco cínico.

Para colmo, tu capacidad de resistencia al dolor ya no es lo que era y cada pupa, golpe o corte requieren un ridículo periodo de convalecencia. Tu insistencia y tu perseverancia también han menguado con el paso de los años. ¿Qué hacer? ¿Seguir con aquella parte del juego que se te resiste o mejor darse por vencido y bajar al bar? la última opción es, sin duda, la más relajada.

Toma como ejemplo intentar un movimiento de 1080º en *1080º Snowboarding*. Desde el momento en que fijas los ojos en la caja, no te puedes quitar de la cabeza esta maniobra, la máxima del juego. Pero, ¿puede conseguirlo un humilde principiante como tú? ¿Eres capaz de dominarla?

Ya has conseguido controlar las acrobacias más básicas. Sabes hacer un «Shifty», con B e izquierda, o un «Stiffy» con arriba, izquierda y B. Los primeros giros no son tan difíciles. Puedes presionar el botón lateral derecho, dar un toque al botón izquierdo y tienes un 180º o bien efectuar un giro circular con el mando analógico para marcarte un 360º.

Pero luego la cosa se complica y empiezas a rajarte, por lo que optas por hacer descensos en las pistas más fáciles durante horas y horas. Y te diviertes, claro, pero dentro de ti hay una vocecita repelente que te recuerda que has dejado algo a medias. Refunfuñando, decides volver a intentar el 540º. ¡Espera un momento, tío! ¿Qué es lo que dicen las instrucciones? Dale a A, luego al botón lateral derecho, después un giro del joystick , derecha y abajo... a ver...así...sí...no...¡Sí! ¡Lo has conseguido! Ahora no te agobies pensando que nunca vas a conseguir un 720º y vete a hacer unas bajadas por Mountain Village.

Pero volverás. Las cosas tarde o temprano hay que hacerlas y ya verás cómo te sientes mejor una vez lo hayas conseguido. Es como cuando aprendes a ir en bici. Primero te tambaleas por aquí y por allá, y luego vas dejando las ruedecillas laterales que te sirven de soporte cada vez un poco más flojas, después quitas una, hasta que al final llevas la bici la mar de bien sin ruedas laterales ni nada. De la misma manera, llegará un día en el que casi sin darte cuenta harás un 720º y después –¡milagro, milagro!– te marcarás un 1080º. Tan emocionante como tu primera cita. Bueno, casi.

¿Juegas?

■ *1080º* de Nintendo se editó durante las Navidades del 98. Desde entonces, no ha parado de subir y subir hasta los primeros lugares de las listas de los más vendidos. Nosotros le echaríamos cinco estrellas. Hemos vuelto a jugar con él, después de haber intentado algo semejante con *Cool Boarders 3*, y *1080º* sigue resultando tan entretenido como antes. Si eres un apasionado de los deportes de nieve o de los juegos de carreras en general, no te lo puedes perder.

Desde el momento en que fijas los ojos en la caja de 1080˚, no te puedes quitar de la cabeza esta maniobra.